IL GIOCO DI RUOLO SUL FILO DEL RASOIO

Benvenuto negli Anni Rossi, choomba! Le Megacorporazioni hanno passato anni a distruggere il mondo e, dopo la loro ultima Guerra, è ognuno per sé e Dio per tutti.

Ma va bene così. Tu puoi farcela. Dopotutto, in questo mondo di feroci gang di booster, cyborg impazziti, assassini corporativi e culti nichilisti dell'apocalisse, c'è solo una regola: arriva sempre al Limite.

Corri i rischi più grandi per le ricompense più grandi. Vivi l'azione, dai il via alla rivoluzione, appicca l'incendio. Non andare mai piano quando puoi aprire una nuova pista.

Hai collegato la pistola Militech all'interfaccia nel tuo cervello, migliorato i pugni cibernetici con lame al carbonio e ti sei installato occhi che possono superare quella coltre rossa come se fosse una foschia mattutina. C'è un mondo di opportunità che aspettano solo l'Edgerunner giusto. Forse lo sei.

Cyberpunk RED è la nuova edizione del classico gioco di ruolo sul filo del rasoio e include tutto il necessario per esplorare il dopoguerra degli Anni Rossi:

- Un corposo approfondimento sulla storia e la geografia di Night City e del mondo Cyberpunk, come molte informazioni sugli Anni Rossi.
- Dieci Ruoli da interpretare: carismatici Rocker, letali Solitari, abili Netrunner, Tecnici geniali, Meditech che salvano (e distruggono) vite, Media onesti, Tutori dell'Ordine ligi al dovere, Corporativi cospiratori, astuti Fixer e Nomadi sulla Pista.
- Un'enorme collezione di strumenti, armi, armature e cyberware luccicante con cui dominare la Strada.
- Tre avventure Screamsheet per spiegare cosa vuol dire Cyberpunk.
- Avversari con cui popolare Zone di Combattimento e complessi corporativi, oltre a numerosi incontri con cui dare vita alla città.
- Versione PDF inclusa.

€ 59,90

ISBN 978-88-31334-73-0

Per saperne di più visita needgames.it e rtalsoriangames.com

CAST & CREW

Scritto e Progettato da Mike Pondsmith, James Hutt, Cody Pondsmith, Jay Parker, J Gray, David Ackerman e Jaye Kovach

Basato su Materiale Creato da David Ackerman, Matt Anacleto, Mike Blum, Edward Bolme, Colin Fisk, Dave Friedland, Bruce Harlick, Scott Hedrick, Michael LaBossiere, Mike MacDonald, Will Moss, Lisa Pondsmith, Mike Pondsmith, Derek Quintanar, Mike Roter, Scott Ruggels, Craig Sheeley, Mark Schumann, Ross Winn, Benjamin Wright e molti altri autori che lavorarono su ***Cyberpunk*** in passato.

Contributi di Beat e Scaletta Flint Dille

Testi di Black Dog e Never Fade Away di David Sandström and Dennis Lyxzén

Gestione Commerciale Lisa Pondsmith

Gestione Progetto Cody Pondsmith e Mike Pondsmith

Direzione Artistica Jaye Kovach

Copertina Anselm Zielonka

Illustrazioni e Grafica Doug Anderson, Bad Moon Art Studio, Richard Bagnall, Santiago Betancur, Neil Branquinho, Alexander Dudar, Colin Fisk, Matthew S. Francella, Hélio Frazão, Huntang, J Gray, Maksym Harahulin, DariusK, Jaye Kovach, Bernard Kowalczuk, Adrian Marc, Jan Marek, Eddie Mendoza, Pedram Mohammadi, Alan Okamoto, Anna Podedworna, Sebastian Szmyd, Eve Ventrue, 望瑾 Jin Wang, Wavefront e Anselm Zielonka

Editing Carol Darnell, Michael Matheson, Josh Vogt e Dixie Cochran

Impaginazione e Grafica J Gray, Irrgardless e Adam Jury

Consulente Prodotto Aron Tarbuck

Playtesting e Correzione di Bozze James "ELH" Adams, Azalah, Jared Doyle Barnes, Ben, Gabriel Boleau, Naomi Calhoun, Matt "Sir Fluffles" Carroll, Kevin Diehl, Linda "Druttercup" Evans, James Fullerton, Allen Hawkins, Matthew House, Jay Jasti, Paul Khalifé, The MadQueen, Ashley Mayo, Leon "Leothedino" Mendez, Dan "F00d4Th0ught" Richardson, Ryan "Boss_Angler" St. John, Gavin "Fishy" Steele, Joseph Torres, Jason Rand, Jillian Wagner, Eddy Webb e Worthington

Rigraziamenti Speciali Radek Adam Grabowski, Marcin Iwiński, Amelia Kołat, Hollie Bennett, Sam Liu, Patrick Mills, Michał Platkow-Gilewski, Walter Jon Williams e tutta la squadra di CD Projekt Red.

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI NEED GAMES

Direttore Editoriale Nicola DeGobbis

Supervisione Marco Munari e Matteo Pedroni

Traduzione Francesco Castelli

Revisione Marta Palvarini

Impaginazione Erica Viotto

Cacciatori di Errori Francesco Gangi Chiodo, Nicola DeGobbis, Sara Gianotto, Marco Munari, Alberto Orlandini, Marta Palvarini, Matteo Pedroni, Piercarlo Serena, Erica Viotto

CPR-003 • ISBN 978-88-31334-73-0 • Stampato in Lituania • Versione 1.0

SOMMARIO

E ORA UN MESSAGGIO DALLA REDAZIONE

È IL 2013 E HO UN PROBLEMA...

Vedete, ci aggiriamo per i bassifondi di Night City dal 1984. Abbiamo combattuto le Megacorporazioni fino allo stallo, ci siamo cibernetizzati fino al limite della psicosi e abbiamo persino scalato le Torri Arasaka per dare un coppino alla pelata del vecchio Saburo.

Questo è un problema che tutti i designer che lavorano su mondi originali devono affrontare: la stagnazione terminale. I giocatori finiscono per aver fatto, combattuto e visto tutto ciò che la versione originale del tuo mondo ha da offrire e non resta più molto da provare.

La mia soluzione, in ***Cyberpunk***, è sempre stata di trattare l'intero mondo come un enorme fumetto, diviso in archi narrativi di circa dieci anni. Il mondo finisce all'inferno a partire dal 1993, con l'invenzione del moderno cyberware e l'attacco al World Trade Center di New York da parte di narco-terroristi colombiani. La trama principale di ***Cyberpunk*** (quello che chiamo l'arco di *Never Fade Away*) inizia e raggiunge il culmine nel 2013 con l'incursione di Johnny Silverhand nella Torre Arasaka per cercare di salvare la sua ragazza, Alt Cunningham. Dopo altri dieci anni inizia l'arco di ***Cyberpunk 2020*** (che chiamo *Fall of the Towers*... sbaglio o c'è uno schema? Io che distruggo grossi edifici) e la sua conclusione è la fine dell'Era Cyberpunk nel 2023.

Lavorare per archi narrativi è utile. Ti permette di mantenere in vita l'ambientazione, creando storie e personaggi sempre nuovi, costruendo su ciò che esiste già ed è ben conosciuto. Alla fine dell'arco di **2020**, però, avevo due grossi problemi. Il primo era che non sarebbe bastata una nuova trama. Dovevo accettare il fatto che gran parte di quel mondo era già stata sfruttata e serviva un reset.

Secondo, adesso avevo dei partner. Più o meno quando iniziai a scrivere questo libro, un gruppo di polacchi – probabilmente li conoscete come **CD Projekt Red**, i creatori dei famosi videogiochi di ***The Witcher*** – si presentarono, metaforicamente, alla mia porta e dissero: "Ehi, ti andrebbe di creare il videogioco di ***Cyberpunk***?". Mi informai e, sicuro che non fossero tre sfigati in una cantina con dei vecchi Apple 2 e una capra, risposi che mi sembrava una figata.

Tuttavia, questo ha voluto dire, oltre al reset, conservare ciò che ha reso ***Cyberpunk*** tale, ma al tempo stesso portare avanti la linea temporale e tagliare i rami secchi. Inoltre, la nuova versione doveva essere adattata tanto a un gioco di ruolo da tavolo quanto a un videogioco tripla A.

Il risultato è il gioco che avete tra le mani.

Cyberpunk RED non distrugge il mondo, ma ne resetta molti elementi senza renderlo irriconoscibile. È il frutto di centinaia di ore di ricerca e pianificazione. È un nuovo arco narrativo, dove quasi tutti gli elementi più amati di ***Cyberpunk*** sono presenti, ma in forme nuove e gettando ombre diverse. Inoltre, ci ha permesso di creare qualcosa di unico nella storia del gioco: un GdR da tavolo che fa da ponte per il futuro più ampio e lontano del videogioco ***Cyberpunk 2077***. I continui contatti tra i partner della **CDPR** (Patrick, Adam, Marcin, Amelia... siamo onesti: tutta la squadra di oltre seicento persone dello studio CD) e noi della **R. Talsorian Games** hanno creato una complessa esperienza di gioco che potrete esplorare sia al tavolo che sul monitor.

Non ho fatto tutto questo da solo. Devo ringraziare la fantastica squadra della **R. Talsorian Games**: James, Cody, J, Jay, Lisa, David e molti altri che hanno fatto funzionare tutto questo. Crediamo che il risultato sia una bellezza e speriamo che voi la pensiate allo stesso modo.

Perché vogliamo che vi uniate a noi negli Anni Rossi e li rendiate anche vostri.

— MIKE PONDSMITH

IL TIPO CHE HA UCCISO I VOSTRI PERSONAGGI DI CYBERPUNK

NEVER FADE AWAY

2013 (32 ANNI FA)

Stava uscendo dall'Hammer, verso mezzanotte, e li vide. Tre punk, con i mohawk ispidi e lucenti al riflesso dei neon, che indossavano giubbotti a collo alto e i colori della gang.

"Yo! Rocker!" urlò uno di loro, "Bello show! Bel rumore!" Johnny Silverhand salutò distrattamente. Fan. Avevano ragione: lo show era stato buono. Raramente aveva fatto di meglio. Ma era finito.

Iniziarono ad avvicinarsi. Uno fece dondolare una bottiglia. La luce si riflesse sulla tequila gialla e oleosa all'interno. "Yo, Silver-rocker!" disse il più basso, con la faccia segnata da tatuaggi tribali africani. "Unisciti a noi! Fatti un sorso! Il minimo per un bello show, eh?" Erano sempre più vicini e Johnny spostò Alt, la sua ragazza, sul proprio lato debole, quello senza la Mano. "Ehi, Icebrothers," rispose temporeggiando, dopo aver riconosciuto i colori della gang. "L'offerta è buona, ma è stato un lungo show. Sono quasi flatlineato. Che ne dite di una replica, domani sera?" Gli erano quasi addosso. Fece scattare la 9mm Federated Arms X-9 dalla fondina a molla nella Mano. Forse non è niente, pensò.

"Sicuro. Replicalo domani," disse quello grosso con entusiasmo, e fu allora che colpirono, veloci come un turbine. La X-9 tuonò nel vicolo; stridii di rimbalzi a vuoto, persi nel nulla. Ci fu un "click" metallico, mentre il più basso sollevava il braccio e la luce si rifletteva su una serie di rasoi a forma di mano. Poi un impatto dilaniante sollevò Johnny da terra. Sangue schizzò sul cemento bagnato. I suoi occhi chiari fissarono vuoti il cielo. L'urlo di terrore di Alt lasciò rapidamente il posto all'oscurità. Da cento a zero in otto secondi netti.

• • •

Johnny rinvenne. Sentiva come dei vetri rotti nelle budella. Fuoco rosso sporcava i freddi neon blu. Si rigirò in una pozza di un qualcosa di oleoso. Sangue.

Il suo.

Un gatto saltò giù da un bidone della spazzatura e gli girò cauto intorno. Non era scemo, il gatto. Un sopravvissuto, che non si faceva coinvolgere. Gli occhi felini come piccoli led rossi che si allontanavano nel vicolo. Johnny lo guardò. *Stronzo bastardo*, pensò, e chiuse gli occhi.

Dietro le palpebre, numeri rossi digitali segnavano il tempo che gli restava. Il bio-orologio stava battendo gli ultimi. Le auto sibilavano lungo la strada lontana, lurida e fradicia di pioggia. In lontananza, un'ambulanza del Trauma Team a sirene spiegate.

Ma non era per lui. Era in partenza.

Fissò vacuo la volta nero opaco della città. In alto, il bagliore lontano di un fulmine interconnesso con la luce rosa attinica dei lampioni. Le stelle sembravano dipinte. Passò un VTOL, i giganteschi rotori che fendevano la notte. Johnny cercò di toccarlo. Vide la Mano stagliarsi contro il cielo: il liscio supercromo lo fissò di rimando. Strinse la Mano in un pugno cromato, il suo marchio di fabbrica, i servomotori scattarono uno dopo l'altro, e si colpì il ventre aperto, ansimando per il dolore e lo shock. In qualche modo si rimise in piedi e barcollò fino al muro. Poggiò il volto febbricitante contro i mattoni freddi e umidi. Prese una decisione: non sarebbe morto, *loro* sarebbero morti. Chiuse gli occhi e strisciò verso il flusso sfocato del traffico.

Qualcosa lo fermò. Delle mani lo afferrarono e lo tennero in piedi. Silverhand ebbe appena la forza di aprire gli occhi. Un volto magro e barbuto lo fissava intensamente: "Signore onnipotente, ti hanno davvero *conciato*, o sbaglio?"

Dissolvenza a nero.

REPARTO TRAUMATOLOGIA

Quando Johnny si svegliò, sentì un urlo. Bene. Gli bastava che non fosse lui. Si era perso la corsa in ambulanza fino all'ospedale, ma anche da traumatologia poteva sentire il rumore dei jet. Era l'urlo. Diventava sempre più forte mentre il reparto si riempiva d'aria calda e dell'odore d'ozono. Dalla barella poteva vedere un massiccio AV-4 ruotare e risalire. Il frastuono calò e sentì le urla, quelle vere, tutto intorno: le vittime di una normale sparatoria in città.

Un dottore lo stava ricucendo: era lo stesso che gli aveva installato gli occhi Kiroshi trasparenti, la famosa mano d'argento, che lo aveva "pluggato" per interfacciarsi e installato i chip software nel retro del cranio. Johnny pensò di metterlo sotto contratto.

Sonde microchirurgiche entravano nelle sue viscere perforate, tamponando, misurando, preparando. Il dottore sostituì novanta centimetri di intestino con dell'altro cresciuto in provetta, umido e scintillante; richiuse i buchi con pelle e muscoli sintetici. Le aerodermiche iniettarono nell'area martoriata

speeddrug, fasthealer, endorfine e antibatterici. Un microsuturatore dai denti serrati ronzò, chiudendo la carne con punti miniaturizzati, quasi nuova. In un paio di mesi non ci sarebbe stata neppure la cicatrice. Mica male la newtech.

Le mani del dottore erano rapide e ferme. Lo aveva fatto migliaia di volte. Aveva un accento tedesco. "Ach... Johnny... Johnny," ripeté più e più volte mentre lavorava. Sopra la sua testa le lampade sterilizzanti scintillavano come sfaccettati occhi insettoidi. "Johnny... quando la finirai?"

Quando finirà, pensò Silverhand nei fumi di dorfine e anestetici. "Johnny," aggiunse triste il dottore. Silverhand era come un secondo figlio per lui. Il primo era stato il miglior amico di Johnny, ucciso otto anni prima in una guerra inter-corporativa. Nessuno dovrebbe mai perdere più di un figlio.

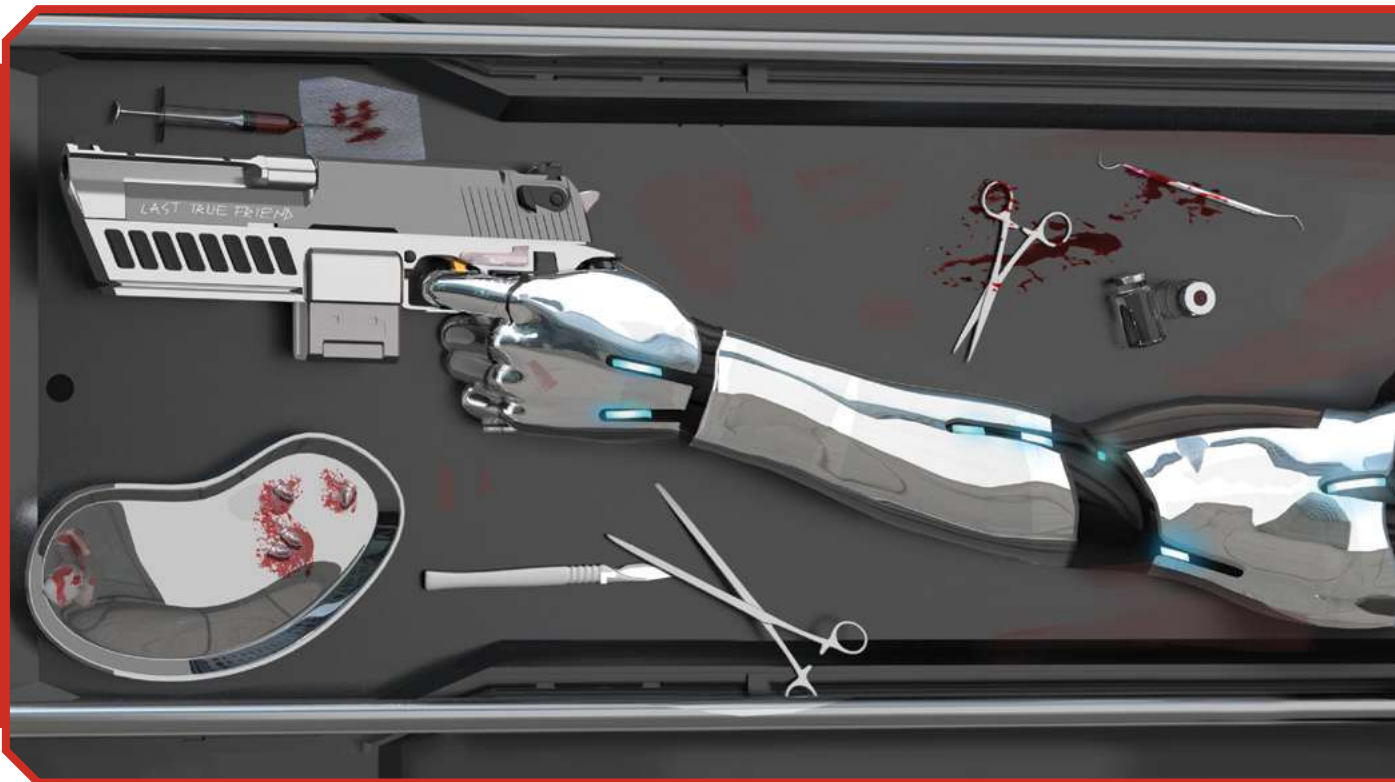
Grazie, pensò Johnny. *Ti devo la pelle, di nuovo.*

Il suo salvatore del vicolo era un certo Thompson, un tipo magro ed esile con un trench corazzato tre taglie troppo grande. Non aveva hardware visibile, eccetto una minicamera sulla testa, simile a una cuffia troppo grossa. Un microfono si piegava fino alla bocca, la camera pluggata al lato destro del cranio era connessa a una cyberottica di un incredibile verde brillante. Era un Media, operatore e reporter in un uomo solo, che trasmetteva in diretta a una Media-Corp. "Ehi, Rocker," salutò chinandosi sul tavolo mentre Silverhand si riprendeva sotto le luci sterilizzanti.

"Pronto per una piccola vendetta?"

FUORI I NOMI

Johnny si infilò una t-shirt rossa con il logo della sua vecchia band, i Samurai; mentre la faceva scorrere sopra le ferite appena suturate, il tessuto si impigliò nelle bende. Imprecò in giapponese. Si gettò sulle spalle un giubbotto corazzato. Afferrò l'autoshotgun dall'armadio malridotto in camera da letto, soppesandolo e dando una controllata ai proiettili, prima di riporlo con attenzione nella fondina consumata sotto l'ascella. Ficcò nelle tasche esterne del giubbotto alcuni shuriken. Infine, sollevò il pesante cannone a mano S&W e lo agganciò nella fondina sulla schiena. La furia avvampante dietro agli occhi pallidi e lucenti. "Allora," disse. "Parla."

ADRIAN MARC

Thompson si appoggiò al muro, come colpito dall'onda d'urto della furia di Johnny. Fece un ampio sorriso e prese un sorso di tequila: "Non volevano te, ma *lei*. Era un'estrazione. Business, come sempre."

Gli occhi di Johnny erano vuoti. "Nessuna sorpresa," commentò secco. Afferrò una manciata di proiettili e iniziò a riempire il caricatore di scorta della S&W. Solo il tremore della mano, quella di carne, tradiva emozione. "Allora, perché hanno steso me?"

"Eri a casa," sorrise Thompson. Era una vecchia battuta ed entrambi ghignarono come squali. Thompson smise di sorridere: "Ti volevano flatlineato così che sembrasse un lavoro da gang. Dei booster vedono il grande Mister John Silverhand a passeggio con la sua input e decidono di slamarlo un po'. Tu vai giù, loro la prendono e svaniscono come fumo. 'Na settimana dopo i poliziotti la trovano comodamente morta in un vicolo. C'è il movente, brutto forte, ma è da booster, non da pro."

"Professionisti." Silverhand finì di riempire il secondo caricatore e ficcò il resto dei proiettili nelle tasche del giubbotto. I colpi non sono mai abbastanza.

"Già, professionisti," ripeté Thompson. "Ti hanno aperto per bene, fratello. Quei tipi avevano almeno diecimila Eurodollari di hardware. Per colpirti così veloce ci voleva almeno il settanta percento di accelerazione dei riflessi e quelle erano Digitolame customizzate. Non è il tipo di hardware che recuperi sulla Strada."

"Li hai visti conciarmi?"

Gli occhi di Thompson erano freddi, una lastra di ardesia. Occhi che dicevano tutto e il contrario di tutto. "Svegliati," gracchiò. "Erano pro. Se mi fossi aggiunto alla festa saremmo morti entrambi." Soppesò Johnny con lo sguardo: "Sei stato via dalla Strada troppo a lungo, Rocker. Pensi che tutti abbiano un agente, un paio di Solitari che gli coprono il culo e un bell'appartamento come questo? Li ho lasciati fare perché sapevo che ci avresti messo almeno cinque minuti a dissanguarti. Ho aspettato che se ne andassero e usato la mia Trauma Card." Ci fu un lungo silenzio: "Senti, Rocker. Vuoi restare ammollo nel tuo senso di colpa o riprenderti la ragazza?"

"Fuori i nomi," disse Johnny. Era seduto sul bordo del letto, mostrando il fianco suturato. Afferrò la tequila e bevve un sorso.

"Buone notizie/cattive notizie," rispose Thompson. Depluggò la cybercam dalla testa e la poggiò sul tavolo tra loro. L'unico segno rimasto di hardware: un connettore cranico sulla tempia destra. Il collegamento cellulare della camera alla Rete era spento. "La buona notizia è che non si tratta di uno dei pezzi grossi, tipo l'Eurobusiness Machines."

"Non male," commentò Silverhand bevendo un altro sorso.

"La cattiva è che è l'Arasaka."

"Gesù Cristo!" esplose Johnny. La Mano poggiata sul bordo del tavolo ebbe una convulsione. Ci fu un rumore lacerante e volarono schegge da tutte le parti.

"La tua input giocava con roba hotdeck. Sai che netrunnava per l'ITS, vero?"

"Sì. Da qualche parte devi lavorare. Alt non parlava molto di lavoro."

"Vero. Ma la tua Alt era la cocca dell'ITS. Spostava informazioni su e giù per la Rete e gestiva pure la sicurezza. Ha creato parecchi software di classe tutti per loro." Fece una lunga pausa. "Sapevi che ha programmato *Soulkiller*. O forse no. Come dici, non parlava molto di lavoro."

Johnny si accasciò sul divano, con la bottiglia a metà strada per la bocca. Anche uno disconnesso come lui aveva sentito di *Soulkiller*, il leggendario Black ICE che risucchiava le anime dei Netrunner. *Soulkiller*, che barzelletta! Una superroutine IA a uso intensivo di memoria capace di fiutare il cyberlink di un Netrunner intruso più in fretta di quanto un booster sniffi roba. Fa brutalmente a pezzi la mente del cyberpirata e la ricrea "in provetta" nel suo mainframe. Sulla Strada si diceva che fosse la cosa più vicina all'inferno in terra. E questo non è poco di questi tempi.

Alt aveva creato un cosa simile? Johnny respinse l'ondata di repulsione, sovrapponendovi i ricci scarmigliati e i grandi occhi verdi di Alt. "Non mi stupisce che non parlava di lavoro," disse infine.

"La stavo seguendo, Rocker," spiegò Thompson "Dicono che l'Arasaka stia lavorando a una sua versione del *Soulkiller*. Una roba che possa muoversi libera nella Rete e avvicinarsi alla gente che non piace alla compagnia."

"Un programma assassino per una compagnia di sicurezza?" Johnny era in piedi e camminava. Sapeva dove si stava andando a cacciare e non gli piaceva.

"Probabilmente anche tu credi a Babbo Natale," disse Thompson vuotando la bottiglia. "La tua Alt è il pezzo mancante del puzzle. Ho capito che avrebbero dovuto reclutarla, prima o poi, volente o nolente. Il codice principale del *Soulkiller* è nella sua testa. Per cui l'ho seguita."

"Grazie dell'interessamento."

"Non capisci, Rocker. Voglio l'Arasaka, a ogni costo, e sacrificherò tutto e tutti per averla, anche me stesso. Se dovrò trasmettere questa storia dalla tomba, così sia. Sono miei. Se ti metti in mezzo, finisci flatlineato. Se mi aiuti..."

Johnny si fermò. Nella stanza tutto era immobile. Solo la Mano si muoveva, come fosse viva: i giunti argentati scattavano, i mulinelli ruotavano e i piccoli pistoni andavano su e giù, imitando un battito cardiaco. La Mano spinse Johnny a guardare il Media e chiedergli: "Quanto tempo abbiamo?"

Thompson fece un sorriso sghembo: "Quanto ci metterà la tua input a riscrivere *Soulkiller*? Un giorno? Due?"

"Già," Johnny si girò e prese le chiavi della Porsche. "Sei chippato per le smartgun?" chiese. Thompson si chinò e sollevò una lunga sacca nera di nylon che aveva tra le gambe. "FN-RAL d'assalto," spiegò alzandosi. "Ho fatto la guerra. Mi piace il piombo. Specie se è tanto."

La pioggia scivolava sul parabrezza. Mentre si insinuavano nel traffico del centro, muri di vetro e acciaio corporativi si stagliavano su entrambi i lati. La Porsche sibilava lievemente nell'aria fredda. Il motore a $CHOOH^2$ sfiatava verso la Città immersa nella notte. "Dove andiamo, Rocker?" chiese Thompson.

Johnny strinse i denti: "Mi devono un favore."

ROGUE E SANTIAGO

Rogue odiava l'Atlantis, ma ci andava per i contatti validi e i soldi facili: corporativi in cerca di assassini freelance; Media e 'Runner che barattavano informazioni; Fixer con pistole, armature e lavori di contrabbando. C'erano anche i brutti ricordi. Era venuta solo perché Santiago continuava a insistere: "Non lasciare che la tua *caca* si metta in mezzo al lavoro." Come se lui ne sapesse qualcosa.

Appoggiata al muro del privé, scrutava la stanza dietro gli occhiali da sole a specchio, come da una telecamera di sicurezza. Quello che non vedeva era coperto dal suo partner, Santiago, dal lato opposto. Sembrava una montagna incazzata, con le larghe spalle che sformavano il giubbotto corazzato. Non era il suo tipo, ma lui la voleva. In qualche modo funzionavano, proprio come funzionavano in combattimento e con la divisione del bottino. Lui, però, continuava a sperarci. Stupido Nomade.

Fu allora che Rogue si trovò di fronte quello che temeva da due anni, il motivo per cui odiava questo squallido bar e questa squallida città: Johnny Silverhand entrò all'Atlantis.

Ha ancora stile, pensò Rogue, mentre lui superava la grande porta d'ottone, testa alta e sguardo arrogante negli occhi color vetro. Non riusciva ancora a decidere se lo voleva o lo voleva morto. Johnny attraversò la sala come se il locale fosse suo, diretto verso di lei: un commento a un vecchio amico qui, un sorriso a un fan lì, un'occhiataccia a un potenziale piantagrane ed era arrivato. "Rogue," disse come se non fosse mai successo niente. "Ho bisogno del tuo aiuto." Aveva una voce ansiosa, magnetica.

"Puoi andare all'inferno," gli rispose piatta. Dall'altro lato del privé giunse un suono ovattato, mentre Santiago faceva scivolare una mano sulla Minami 10 che aveva in grembo.

Johnny si chinò più vicino: "Senti, mi dispiace. So come ti senti e non lo farei se avessi altra scelta." Prese una sedia e si mise a cavalcioni, fissandola negli occhi. "Cazzi tuoi," replicò acida, sperando che la sua voce suonasse più dura di quanto lei si sentisse.

"Me lo devi," continuò, con voce più affilata "Per Chicago. Me ne devi almeno uno. E non te lo chiedo gratis. Ho degli Euro."

"Quanto?" intervenne Santiago. Johnny si voltò: "Sulla Strada dicono che prendete cinquemila a notte. Li raddoppio."

Gli occhi di Santiago brillarono sulla faccia scura. Si grattò il mento irsuto con la mano libera. La sua partner era davvero incazzata con questo tipo, ma era una Faccia e aveva crediti. Nel mondo di Santiago questo significava qualcosa. "Per quanto?"

"Massimo due giorni. Mi serve un'estrazione e niente balle: è l'Arasaka," fece una lunga pausa. "Capirei se pensaste che è troppo per voi."

Santiago strinse gli occhi. Sulla Strada erano noti come i migliori. Chi cazzo credeva di essere questo choob? Il Nomade capì di essersi fatto fregare. Silverhand sapeva qual era il problema tra i due soci: se avesse rifiutato, domani tutti sulla Strada lo avrebbero saputo; se avesse accettato, Rogue avrebbe dovuto appoggiarlo. Rogue aveva ragione: Silverhand era un bastardo. Santiago ghignò, avrebbe potuto sistemare questo punk con una mano dietro la schiena: "Ti costerà trentamila, Rocker."

"Andata."

Il Nomade sorrise e alzò la posta: "E tu verrai con noi." Dal suo lato del privé, Rogue fulminò il partner con lo sguardo. Voleva protestare, ma la regola del gioco era: "Non lasciare che la tua *caca* si metta in mezzo al lavoro." Per Santiago, da quando Johnny aveva tirato fuori il portafoglio era lavoro.

"Andata," rispose Johnny. Si stava sporgendo per stringere la mano al grosso Nomade quando un'ombra si profilò sul tavolo, seguita da un'altra.

"Ah, mister Silverhand," disse l'ombra più grossa, chinandosi. Johnny vide i led rossi scorrere dietro le ottiche dell'uomo a formare un mirino e sfoderò la smartgun.

Rogue reagì. I suoi riflessi chippati andarono a mille. La mano come un lampo mentre lasciava il tavolo: le nocche chiuse fecero rientrare il naso del Solitario nel suo stesso cranio. Era già morto prima di toccare terra, ma nell'ultimo spasmo schiacciò il grilletto della grossa Malorian. Un colpo assordante in quello spazio chiuso, ma grazie ai riflessi accelerati Johnny si era già tolto di mezzo. Stridendo, lo slug si aprì la strada nel rivestimento sottile del privé e fece saltare la cassa toracica di un Corp dall'altro lato. Con la mano libera, Rogue fece fuoco con l'Automag silenziata, tagliando a metà il secondo Solitario.

Santiago si gettò a terra rotolando. Altre tre figure in giubbotti corazzati si alzarono dal bancone, armi in pugno. La Minami 10 sputò una raffica. Le figure si afflosciarono, una barcollò all'indietro verso la finestra e la sfondò: un suono come di cento candelabri

NEIL BRANQUINHO

caduti. Thompson imbracciò il FN-RAL con studiata nonchalance, puntandolo verso i due sopravvissuti a terra. "Presi," commentò.

Johnny si gettò al suolo. Pistola alta, scandagliando gli angoli. Gli avventori tenevano le mani lontane dalle armi, tutti calmi. Per terra, il Solitario sventrato gemeva. Schiena contro schiena i quattro uscirono dal bar.

FUGGITIVI

"Ci hanno taggato per bene," ansimò Rogue mentre raggiungevano il marciapiede.

"Devono aver tracciato la mia Trauma Card," grugnì Thompson. "Immagino vogliano finire il lavoro. Certo che conosci della bella gente, Rocker."

Raggiunsero la Porsche appena in tempo per vedere l'ombra di un AV-4 senza contrassegni passarvi sopra. Spazzatura, olio e acqua sporca esplosero vaporizzandosi, mentre lo scarico dei jet colpiva il selciato. Rogue era già a terra, puntando la .44 verso l'abitacolo. Sopra di lei, la Minami 10 di Santiago ruggiva, assordandola a intermittenza. Vide il pallino rosso del suo puntatore laser centrare la fronte del pilota e la minigun dell'AV ruotare verso di loro. Non poteva farcela. L'abitacolo doveva essere blindato. Non aveva neppure il tempo di vedersi scorrere la vita davanti agli occhi.

Poi qualcosa colpì l'AV-4 e il suo puntatore laser venne eclissato da un tremendo *WHHHHHOOOOMMMMPPP!* La cabina, anzi l'intera metà anteriore del veicolo, esplose in uno spaventoso inferno al rallentatore. L'odore rancido di metallo caldo, plastica fusa e carne bruciata colpì Rogue, mentre l'AV si piegava da un lato e impattava come un ubriaco sulla strada. Una palla di fuoco squarciò la notte. "Adoro i lanciagranate" sorrise Thompson abbassando il FN-RAL fumante.

"Dobbiamo andarcene!" sibilò Johnny da dietro un'auto parcheggiata. Rogue lo fissò negli occhi pallidi, scorgendovi ancora il debole luccichio del mirino cyberottico. "Giusto," rispose, già in piedi e pronta. Sentiva il respiro grattarle la gola mentre correvano tra le ombre.

Santiago prese il comando: conosceva tutti i migliori rifugi nella zona. Thompson lo seguiva, puntando il grosso FN-RAL come una torcia. Johnny teneva la S&W stretta al corpo, aveva i nervi tesi per l'effetto dell'acceleratore di riflessi e correva come se avesse della speed in corpo. I vicoli passavano in un lampo e lui cercava di compensare la percezione del tempo. Rogue era la retroguardia e poteva sentirla respirare dietro di lui. "Mi spiace, Rache," disse all'ombra ansimante.

"Non chiamarmi così," rispose lei piatta, "Mai più."

"Ok," commentò infine, "Giusto."

Lei smise di correre: "Perché Johnny? Perché ora? Non potevi cercare qualcun altro?" Lo sentì rallentare di fronte a sé: "Mi serve il meglio. E tu sei ancora il meglio, Rogue."

Il meglio. Che tu sia dannato.

ALT

Si svegliò con la bocca piena d'ovatta. Era abbastanza furba da tenere gli occhi chiusi e sopprimere il bisogno di gridare. Ai booster piace quando urli. Piace loro così tanto che ti fanno urlare ancora e ancora.

In silenzio, Alt attivò i comandi per amplificare i sensi al massimo. Fu lieta di essere ancora vestita e relativamente illesa. Non proprio da booster, ma non si sarebbe lamentata. Potenziò l'udito, cogliendo respiri, il suono di ghiaccio nei bicchieri, e terminali di computer. Decisamente non booster. Corse un rischio: aprì gli occhi e sputò il bavaglio.

Un asiatico magro la stava osservando. Indossava un completo elegante su misura e aveva in mano un bicchiere di autentico Scotch, che le offrì. "Benvenuta, Ms. Cunningham," disse, con la bocca sorridente ma gli occhi gelidi. "Sono Toshiro." Fece un gesto verso un altro uomo, un colosso seduto al bar: "Lui è Akira."

Lentamente, Alt si sedette. I sensi potenziati le fornivano altre informazioni. Il peso rassicurante dell'automatica di plastica non c'era, ma aveva ancora il cyberbraccio. "Posso averne un bicchiere?" chiese indicando quello di Toshiro. "Certo." Fece un cenno ad Akira e il colosso, ubbidiente, iniziò a preparare il drink. Alt fu sorpresa dalla grazia nei gesti dell'uomo. Si muoveva come un atleta, non come un killer professionista. Akira le portò il drink e lei non pensò minimamente di provare a scappare.

"Grazie." La bevanda fredda le smorzò il fuoco martellante che aveva in testa.

"Prego. È il minimo che posso fare per una promettente nuova impiegata."

Bingo! pensò. Erano reclutatori Corporativi. Ottimo. Perfetto. Sapeva cosa fare. Bastava imparare le regole, giocare e mettersi al lavoro. Tra una settimana sarebbe stato come timbrare il cartellino all'ITS. "Quindi..." disse prudente. "Che tipo di lavoro avete in mente per la vostra nuova... ehm... impiegata?"

Toshiro si sporse in avanti, poggiando il bicchiere. "Dunque, Ms. Cunningham," sorrise. "Vorrei che mi dicesse tutto sul programma che chiamate... *Soulkiller*."

Il sangue di Alt si gelò come un urlo soffocato.

RADUNO DI CELEBRITÀ

Johnny, Santiago, Thompson e Rogue erano appollaiati a sessanta metri d'altezza, in cima a una scala antincendio arrugginita. Dalla loro posizione rialzata sopra il muro di mattoni anneriti del vecchio MarLux Hotel potevano vedere per dieci isolati in tutte le direzioni.

Gli occhi di Rogue passarono all'infrarosso, cercando AV e gyro, Johnny sorvegliava la strada, Thompson il traffico radio. Santiago disse: "Irrompiamo." Erano passate due ore dalla sparatoria.

"Andata," replicò Rogue. "Ma ASAP."

Santiago sorrise: "Hai un buon motivo?"

"Mi fa sempre incazzare quando mi sparano addosso," rispose sorridendo di rimando. "Inoltre, immagino che staranno passando al setaccio la Strada per trovarci. Si aspettano che proviamo a seminarli e manderanno i migliori. Intanto, le riserve sorvegliano gli uffici."

"Perché credi che la tengano negli uffici dell'Arasaka?" chiese Johnny. La Mano era in standby, runnando una diagnostica di routine. I servomotori scattavano vibranti e le dita d'argento si piegavano in autonomia. Thompson rispose: "Ha senso. L'unico mainframe capace di far girare *Soulkiller* è nell'edificio principale dell'Arasaka. O quello, o Tokyo. E non siamo un problema abbastanza grosso da giustificare un volo fino in Giappone."

"Ah, molte grazie."

"Questo significa che dobbiamo farci strada negli uffici della compagnia di sicurezza più ferocemente paranoica dell'universo," valutò Santiago. "Amico, ti scegli dei bei posti dove perdere le tue donne."

"Tappati la bocca," intervenne Rogue "Ecco il piano."

LA MUSICA DELL'INTERFACCIA

Tuffatasi nella Rete, Alt tesseva magie.

L'avevano collegata al mainframe dell'Arasaka, dandole spazio di manovra, ma tre Netrunner della compagnia controllavano ogni sua mossa. Il suo corpo giaceva in coma su un divano di design, collegato via cavo a un cybermodem. Stava smontando subroutine, demolendo compilatori, mettendosi comoda nella CPU e ricreando, da appunti e ricordi, *Soulkiller*, il divoratore di menti.

Soulkiller era un programma stazionario, bloccato in una partizione dell'architettura di sistema. La sfida di Toshiro era renderlo mobile, capace di navigare autonomamente la Rete.

Era un problema complesso: dati di navigazione e subroutine decisionali occupano molta memoria. Per questo i programmi liberi erano tanto limitati. *Soulkiller* richiedeva un sacco di megabyte e renderlo mobile avrebbe richiesto più capacità di quanta ne avesse un normale computer. Professionalmente, il problema la eccitava, anche se umanamente era ripugnante.

Dio, la conoscevano così bene.

Soulkiller era nato come una matrice per personalità artificiali. Ne aveva studiato il concetto e sviluppato i parametri di contenimento. Era rimasta affascinata e intimorita dallo scoprire che la stessa matrice poteva contenere menti viventi trasferibili da corpo a computer, e viceversa. Era l'immortalità.

L'ITS glielo aveva strappato e ne aveva fatto un killer e lei non aveva saputo come fermarla.

Alt valutò le opzioni. Se non avesse costruito il mostro dell'Arasaka l'avrebbero torturata e uccisa. Se lo avesse fatto l'avrebbero lasciata vivere.

Ma... una volta terminato il lavoro, l'avrebbero rinchiusa nel mostro.

GRUPPO ARMATO

I piani si basano su un insieme di bizzarri elementi.

Rogue lasciò il motel rifugio alle nove, muovendosi in fretta, viaggiando leggera da zona a zona. Recuperò due chili e mezzo di esplosivi al plastico qui; flashbang, inneschi a tempo e a cavo là. Santiago la copriva e recuperò altri esplosivi, un cyberdeck da combattimento e un fucile da cecchino nero, lungo e ingombrante.

Johnny era al cellulare, lavorandosi i contatti. Richiamò il resto della banda da tutta la Città, stando attento a evitare cimici, pedinamenti e ficcanaso. Stabilì luogo e ora: lo show era pronto.

Thompson era indaffarato sulla Strada. Una telefonata qui, una soffiata agli Screamsheet lì, qualche Euro a un Fixer perché spargesse la voce. Per le dieci del mattino, sulla Strada si diceva che ci sarebbe stata una festa più tardi. A mezzogiorno tutti sapevano: la band era i Samurai, l'ora il tramonto e Smash gratis per tutti.

All'una, si sapeva che la festa sarebbe stata ai margini della città, Industrial Park.

Il complesso di ventidue piani dell'Arasaka era proprio di fronte a Industrial Park.

Come un'unica creatura affamata, la folla si riunì.

L'APPRENDISTA STREGONE

7:29 p.m.

Il serpeggiante costrutto volteggiava, una splendente colonna di fuoco bianco, una pioggia di scintille e stelle, una luccicante catena di DNA, un derviscio rutilante che prendeva forma nelle spazio virtuale dell'interfaccia, torreggiando sopra Alt come la paura incarnata. Era accecante ed emanava l'odore tangibile del terrore. Parlava con voce cristallina e, per un attimo, Alt rimase senza fiato di fronte a quella perfetta bellezza omicida. "Io sono," intonò trionfante verso le stelle fredde.

"Io sono il tuo Controller." replicò Alt con una leggera esitazione nella voce. "Seguirai i miei ordini."

"Come sempre," rispose il programma, come se non esistessero dubbi nell'universo. "Quali sono i tuoi voleri, padrona?"

Esausta, Alt fece un lungo respiro. Aveva inserito l'override Controller sotto il naso dei cani da guardia. Ora aveva una chance.

"Ecco cosa voglio che tu faccia," iniziò.

FESTEGGIARE DURO

Seicho Harada, il secondo in comando della sicurezza del complesso Arasaka a Industrial Park, aveva paura. Sin dal primo pomeriggio, la gente era affluita nel grande prato di fronte alla sua postazione; prima un rigagnolo, poi un ruscello, infine un torrente. Non capiva. Queste cose non accadevano a Tokyo. La gente di Tokyo era prevedibile, sensata. Questi erano animali. Pensava di chiamare la polizia, ma temeva di far sfigurare la compagnia: la più grande corporazione di sicurezza del mondo che chiama aiuto? Che vergogna. Tuttavia, c'erano seimila persone stipate nel parco di fronte.

Su un palco improvvisato, Johnny Silverhand si lavorava la folla, pavoneggiandosi come se fosse invulnerabile. Seicho lo voleva. Lo voleva morto. Tuttavia, Silverhand era come se fosse sulla Luna dal punto di vista dell'Arasaka: un solo colpo di pistola poteva scatenare una rivolta di proporzioni inimmaginabili. Lo stesso poteva fare Johnny con una sola parola. Un filo invisibile legava gli avversari, che si fissavano attraverso un campo di battaglia pieno di gente ignara.

Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go
Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go
My soul inserted with vital force
Won't spare what I'm hunting for
It's the animal in my blood
Wouldn't stop it even if I could

Johnny sorrise. Per adesso li aveva in pugno. La folla era paranoica, si aspettava di essere buttata fuori in qualsiasi momento. Era un'ora che la caricava con chromatic rock e metal, rendendola furiosa e irritabile, pronta a urlare, sbraitare e tirare calci. Il primo idiota in uniforme che avesse interrotto la festa sarebbe rimasto fottuto.

Seed is sown—I'm chippin' in
Roll the bones—I'm chippin' in
Embed that code—I'm chippin' in
Mayhem flows
Not backing down, never backing down
Not backing down, yeah

Era come correre in autostrada a trecento all'ora. La folla si gonfiò e inspirò mentre finiva il primo verso, diventando una cosa sola, viva. Il bassista riattaccò con la base e si gettarono nella strofa seguente, trascinando la folla con loro.

Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go
Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go

Gli occhi di Johnny osservarono il perimetro del parco. A un'estremità vide Santiago in posizione sul tetto di fronte al complesso dell'Arasaka. In mezzo alla folla, Thompson e Rogue erano pronti ad agire. Doveva solo dare loro una chance, un diversivo.

Doveva solo prendere seimila persone e guidarle contro un muro di armi spianate.

Suits run when I come undone
Can't kill me I'm zeroes and ones
Add justice to the peoples math
Blaze way down the rebel path
Hear my call—I'm chippin' in
Total war—I'm chippin' in
Casings fall—I'm chippin' in
Kill them all
Not backing down, never backing down

Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go
Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go, yeah

Un momento immobile, sospeso nell'etere, come fosse morto.

Passando la malconcia Telestrater a "remoto", Johnny saltò dal palco e si fece strada tra la folla. La sua voce amplificata era trasmessa chiara dal microfono radio: potente, implorante, supplichevole e seducente. La folla si voltò con lui, una marea avvolgente. Era come un rasoio in equilibrio sul filo:

NEIL BRANQUINHO

seimila persone portate al limite che salmodiavano e cantavano. Ai margini del parco, gli agenti dell'Arasaka erano di guardia, nervosi, con gli occhi fissi sulla folla. Silverhand avanzò verso di loro e rimasero interdetti: venti guardie contro un muro di persone, guidate da un uomo che le dominava con la voce. Un fucile d'assalto venne puntato e la folla, come un cane rabbioso, si accorse del piccolo esercito schierato. La scena era allestita, le guardie distratte e, sul tetto, Santiago prese la mira...

Poi tutto andò storto. Una delle guardie senza volto perse il controllo. Spari intermittenti fendettero l'aria. Johnny era già sparito, svanito nella folla che, urlando come un animale ferito, si gettò in avanti, infrangendosi come un'onda contro corpi corazzati, porte d'ingresso, veicoli ammassati e fucili. Urla. Scoppi. Le guardie fatte a pezzi con zanne vampiriche e digitolame in un lampo stroboscopico. Il rumore di colpi del Fucile Lungo da Nomade di Santiago, alto sopra la mischia, che sopprimeva metodicamente le guardie. Le porte dell'ingresso esplosero sotto l'urto di seimila persone.

Rogue era già dentro mentre Santiago eliminava due guardie alla porta principale. Si buttò a terra e rotolò. Una bomba accecante gettata oltre il bancone della sicurezza fece saltare le ottiche della squadra ai monitor e una granata a frammentazione la seguì un attimo dopo. L'assordante esplosione si disperse nel boato della folla. Thompson era dietro di lei, impianto video e FN-RAL spianato con cui spazzava via tutto ciò che incontrava. Entrambi indossavano giubbotti corazzati con i colori degli Iron Sights, una nota gang di booster legata all'Arasaka.

Rogue superò l'angolo verso gli ascensori, pochi secondi prima della folla. Rapidamente aprì ogni cabina, spruzzando vernice sulle telecamere e pigiando un bottone prima di saltare fuori. Sul soffitto dell'ultima piazzò una carica sagomata con un ricetrasmettitore, che spedì al ventiduesimo piano: gli uffici dei dirigenti. Poi la folla la inghiottì.

Thompson la aspettava vicino alle scale. Un attimo dopo apparve anche Johnny con un giubbotto dell'Arasaka che aveva strappato al cadavere di una guardia. La targhetta diceva Harada.

OPZIONI

Akira alzò lo sguardo dal monitor e annunciò: "È iniziata. Ordini, Toshiro-sama?" Toshiro pensò. Era stato un colpo da maestro quello di Silverhand: lanciargli contro un vero esercito di fan. Era in scacco: l'Arasaka non poteva falciare impunemente la folla, ma c'erano altre opzioni. Si girò verso Akira: "Manda squadre agli ascensori. Guardie in cima e in fondo alle scale. Uccidete chiunque entri nelle cabine." Si volse verso Alt, comatosa: "Abbiamo il programma, se non c'è il corpo non ci sono prove."

Apparentemente ignara, Alt si permise un piccolo sorriso. Come se lui ne sapesse qualcosa.

• • •

Le porte degli ascensori si aprirono al decimo, diciottesimo e quinto piano. Le squadre al decimo e diciottesimo spararono una grandine di piombo all'interno, ma le cabine erano vuote. Il gruppo al quinto venne avvertito e aprì con più attenzione. Vuoto. "È un trucco!" urlò il caposquadra. "Alle scale!"

Johnny e Thompson, con il fiato corto, raggiunsero il pianerottolo del sesto piano, aprirono le porte tagliafuoco e controllarono il corridoio. Sentirono altre porte aprirsi mentre le squadre convergevano. Corsero agli ascensori. Forzate le porte, videro il tetto della cabina al quinto piano e ci saltarono sopra. Thompson azionò il motore e partirono verso l'alto.

Rogue sentiva passi affrettati dietro di sé. Si fermò al settimo piano e sparò una breve raffica giù per le scale. *Quanto tempo mi serve?* pensò. Basandosi sul respiro e i passi pesanti, regolò il timer a sei secondi e rotolò fuori dalla porta tagliafuoco. Era a metà del corridoio quando la prima carica detonò, distruggendo le scale e seppellendo le squadre. Bloccando le porte aperte con la sua arma saltò sulla cabina in risalita.

• • •

"Tienila," ordinò Toshiro. Attraverso l'interfaccia, Alt poteva vagamente sentire le mani di Akira che la immobilizzavano contro la seduta. Lottò mentre i tecnici staccavano i suoi spinotti e le serravano i polsi. "Il programma funziona?" chiese Toshiro. Il suo Netrunner annuì. Prigioniera inerme dell'interfaccia,

Alt percepì Toshiro connettersi al cyberdeck e attivare il comando RUN.

Poi, la sua mente venne strappata via.

• • •

L'ascensore schizzava verso l'alto, rimbombando. Potevano sentire le esplosioni, il suono di passi svelti, il martellare delle mitragliatrici. Avevano oltrepassato i resti fumanti degli ascensori al decimo e al diciottesimo piano. Arrivati al ventesimo, la cabina iniziò a rallentare. Videro sopra di loro il fondo dell'ascensore espresso per il ventiduesimo.

"Al riparo!" gridò Rogue. Premette il pulsante della trasmittente agganciata al colletto e il mondo esplose.

UN ANGELO IN CIELO

Galleggiava nuda in un mare di stelle. Attorno a lei roteava la matrice di *Soulkiller*, torreggiante nello spazio senza dimensioni. Alt estese la mente potenziata, dando forma alle cose. Con una vampata di puro pensiero, *Soulkiller* risucchiò la psiche dei tre guardiani Netrunner e i loro corpi si afflosciarono.

Dalla mente del capo dei 'Runner, strappò i codici d'accesso ai livelli interni del mainframe. Svuotò la memoria dei dati, scaricandoli nei suoi file nascosti nella Rete. Venti milioni di dollari scomparvero dalla Contabilità e riapparvero in un sottoaccount a suo nome. Come tocco finale, prese la firma di Toshiro dal suo file delle spese personali e la usò.

Grazie a codici d'accesso, attivò i monitor della stanza. Poteva vedere i tre Netrunner afflosciati e privi di sensi sulle sedie e il proprio corpo inerme riverso sulla console principale. Akira si avvicinò e Alt attivò i laser della stanza, tagliandolo in due. Il corpo crollò con un tonfo sordo.

Toshiro sbarrò gli occhi per la sorpresa, prima di stringerli quando capì cosa stava accadendo "Congratulazioni, Ms Cunningham," disse con falsa cortesia. "Sembra che abbia trovato un modo per sfuggire alla morte."

"Bastardo di uno zaibatsu," rispose lei attraverso l'interfaccia, una vocina nell'orecchio del corporativo. "Siediti e tieni le mani sul tavolo, dove posso vederle. Se ti muovi sei carne da laser." Puntò il sistema di difesa su di lui, in modo che sparasse al minimo movimento. Poi si rivolse al costrutto di *Soulkiller*, riunendone il potere attorno a sé per ritornare nel proprio corpo.

La stanza tremò quando due chili e mezzo di plastico sfondarono il tetto dell'ascensore in una palla di fuoco. I laser impazzirono, ingabbiando la stanza in una rete di luce rubino. Toshiro si buttò a terra, rovesciando il cyberdeck e sganciando la connessione di Alt. Lei si dibatté selvaggia nel costrutto... troppo tardi.

Tre figure balzarono nella stanza, le Smartgun spianate vomitavano una pioggia di piombo. Disattivando l'IR e attivando il potenziatore di riflessi, Johnny vide Alt riversa sul divano. Tremante, si chinò su di lei, prendendola tra le braccia. Dall'altra parte della stanza, Rogue si voltò.

"Bene, bene, bene," commentò Thompson, dirigendosi verso il Corporativo riverso tra i rottami. "Cosa abbiamo qui? Rapimento e, forse, omicidio. Ti sbatteranno dentro per molto, molto tempo, Toshiro-chan." La cyberottica verde si illuminò mentre trasmetteva in diretta sul suo canale news, riprendendo la stanza con aria pratica e subvocalizzando l'inizio della sua storia, quella con cui avrebbe distrutto l'Arasaka a Night City.

Johnny fissò a lungo il corpo quasi senza vita di Alt. C'era un debole battito, ma Alt... Alt era andata. Persa nella macchina. Intrappolata oltre il cristallo. Persa per sempre. Andata.

Si allontanò dal divano. "Fine delle trasmissioni," disse a Thompson. La cyberottica verde si spense. Gli occhi di Silverhand erano come vuote biglie bianche. La Mano si contorse per la furia, stringendo la S&W nella fondina bassa al fianco. Le dita metalliche afferrarono il calcio, artigliando l'impugnatura parkerizzata.

Non gli importava più. Era morto dentro. Al diavolo tutto.

Sollevò la grossa pistola nera. Un puntino rosso apparse al centro della fronte di Toshiro. "Bang." disse Johnny. La Mano si contrasse.

"Bang" disse la pistola.

Silverhand si girò per raccogliere il corpo di lei ancora caldo. Dietro il muro di monitor, lo spettro di Alt gridava.

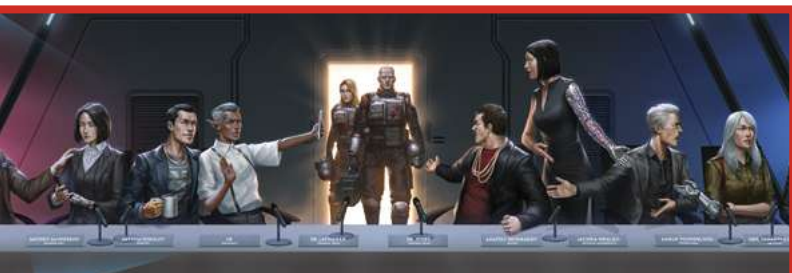
Ma lui non poteva sentirla e se ne andò.

VISTA DAL LIMITE

INTRODUZIONE AL CYBERPUNK

I'm not a man / or a machine.
I'm just something in between.
I'm all love / a dynamo
So push the button and let me go.

Lovin' Every Minute of It
1984 Zomba Enterprises Inc. (ASCAP)

VUOI SAPERE DEL CYBERWARE?
VAI A PAGINA 107

VUOI SAPERE DELLE NEOCORP?
VAI A PAGINA 264

VUOI SAPERE DELLE ARMI?
VAI A PAGINA 91

VUOI SAPERE DEL NETRUNNING?
VAI A PAGINA 195

Allora, vuoi essere un Cyberpunk?

O fai solo finta?

Prima di saltar fuori dal sacco-letto e buttarti a capofitto, ci sono un paio di cose che dobbiamo spiegarti.

Cominciamo dal nome. Cyberpunk nasce dall'unione di "cyber" (da "cibernetica", la fusione di carne e metallo) e "punk", uno stile di musica rock dei primi anni '80 incentrato su violenza, ribellione e azione sociale nichilista. La parola divenne popolare grazie a un gruppo di scrittori Pre-Collasso specializzati in fantascienza condita con questa tecno-spezia. Le loro opere includevano un mix di rock, pop, sesso, droghe e la tecnologia più figa immaginabile (di solito impiantata nel corpo di qualcuno). Gli archetipi dell'eroe Cyberpunk degli anni '80 andavano dal tecno-barbaro che vagava per un mondo post-apocalittico al fighetto cibernetizzato in un corpo di design.

Ovviamente, per noi degli Anni Rossi, tutta 'sta roba è bella datata. Immagino che starai leggendo questo articolo dal database del tuo Agent, collegato direttamente a un Connettore d'Interfaccia cablato con un Kamakura 19. Sei abituato a collegarti direttamente alla macchinetta del caffè, o alla tua Benz per fare un salto fino al negozio all'angolo. Nel 1987, però, questa roba era visionaria. Allora nessuno aveva Connettori, non potevi digitare nessuno con il tuo Agent, le droghe sintetiche erano illegali, potevi camminare quasi ovunque senza un giubbotto corazzato, non c'era neppure la Rete. Beh, anche adesso non c'è più... ma all'epoca non l'avevano neppure inventata.

> **Vivere sempre al LIMITE.**
> **Questo è lo stile CYBERPUNK.**
> — JOHNNY SILVERHAND
> PRIMA DELLA CADUTA DELLE TORRI

LA CRISI DEL 1994

Adesso almeno ci capiamo qualcosa. I libri di storia possono insegnarti tutto sulla Crisi del '94, quando gli Euro-Gruppi crearono la Borsa Valori Mondiale, facendo collassare le economie di Stati Uniti e Vecchia Russia Sovietica.

A quei tempi erano considerate ancora due vere superpotenze, non come oggi, un paio di stati di secondo piano iper-armati e costretti a gestire le loro armi nucleari sotto l'occhio vigile della EuroSpace Defense Agency. Finché ci sono le catapulte elettromagnetiche di Tycho pronte a spianare Mosca e Washington a sassate, ci eviteremo probabilmente quella guerra nucleare che tutti si aspettano dal 1944. Dopo tutto, le pietre sono a buon mercato.

E finora le Corp hanno sganciato una sola nucleare.

LA 4A GUERRA CORPORATIVA

Ovviamente fino a un paio di anni fa tutto era più o meno gestito dalle Corporazioni, praticamente dei governi a sé stanti. Ma poi c'è stata un'enorme e veramente sgradevole guerra tra due delle più grosse Megacorp – l'Arasaka Security e la Militech Arms – che finì quando una delle due fece esplodere una mini-nucleare nel centro di Night City. Sai *come* è andata a finire.

CHE COSA CI MANCA

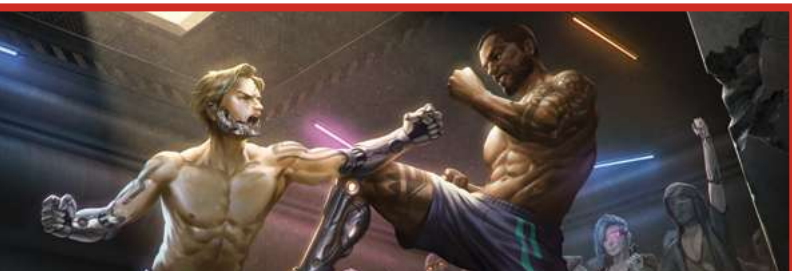
Nonostante la guerra, puoi ancora andartene ovunque con un solo passaporto: primomondismo globalizzato per tutti! Con i confini in frantumi e i governi in costante cambiamento chi può fermarti? Le valute ancora esistenti si stabilizzano l'un l'altra e l'Eurodollaro è ancora quella mondiale. Quasi nessuno si lamenta per i Contratti Corporativi Vitalizi o l'abolizione dei sindacati; in questi tempi instabili non se ne sente nemmeno la mancanza. Beh, è il prezzo da pagare per vivere in una società stabile e sicura, giusto?

VUOI SAPERE DI NIGHT CITY?
VAI A PAGINA 283

VUOI SAPERE DEI POWER PLAYER?
VAI A PAGINA 304

VUOI SAPERE DELLE GANG?
VAI A PAGINA 308

VUOI SAPERE DEI LUOGHI CHIAVE?
VAI A PAGINA 310

VUOI SAPERE DEI MEZZI DI TRASPORTO?
VAI A PAGINA 322

VUOI SAPERE DEI DIVERTIMENTI?
VAI A PAGINA 329

VUOI SAPERE DEL CIBO?
VAI A PAGINA 328

VUOI SAPERE DELLE DROGHE?
VAI A PAGINA 227

VITA SULLA STRADA

Dopo tutto, potresti sempre finire sulla Strada. Vivere in sedici in un appartamento, condividendo i chip per le razioni ogni settimana, in quei megaedifici da ottomila appartamenti per isolato, non sarà il massimo, ma è meglio della Strada, con le gang di booster che girano per i Volumetrici e il crimine organizzato. Almeno nelle mega-arcologie ci sono i poliziotti (okay sono Corpocop, ma comunque più economici di un Solitario personale!). Inoltre, le reti media assicurano TV via cavo, radio e realtà sensoriale in ogni appartamento, così hai sempre qualcosa da fare il sabato sera.

Stavamo dicendo...?

Ah già: vuoi essere un Cyberpunk.

PIÙ VICINO DI QUANTO PENSASSERO

Eccoti un po' di materiale su cui riflettere: quando i vecchi Maestri del Movimento diedero vita alla letteratura e al genere Cyberpunk, immaginavano che molte delle cose che scrivevano non si sarebbero mai realizzate. Nessuno aveva idea che nella Germania Ovest, a fine anni '80, stessero già lavorando sui circuiti "organici" o che la United States Air Force stesse progettando sistemi d'arma a controllo mentale. L'uso di myomar (fibre muscolari sintetiche) nelle protesi era appena agli inizi e pochi potevano immaginare che già negli anni '90 sarebbe stato possibile costruire braccia e gambe artificiali collegate al sistema nervoso. C'erano stati alcuni primitivi esperimenti di bioingegneria, come il Frostban™ e alcuni tipi di frumento OGM, ma nulla di lontanamente simile agli animali bio-modificati con cui abbiamo cercato (fallendo) di terraformare le colonie marziane.

Ci sono voluti quasi quindici anni perché questa tecnologia venisse accettata. Prima l'esercito iniziò a usare la cibernetica per creare soldati e piloti "perfetti". Questi esperimenti portarono all'introduzione sempre più frequente di occhi, arti e altri rimpiazzi artificiali. Grazie ai circuiti organici si arrivò all'interfaccia diretta uomo/computer che, combinata con i miglioramenti nelle telecomunicazioni e nei satelliti, pose le basi per la Rete globale (oggi distrutta dalla Guerra e dai R.A.B.I.D.s). Mentre le nuove tecnologie arrivavano sparate, iniziò a formarsi un problema culturale: il **technoshock**.

TECHNOSHOCK

Technoshock: quando la tecnologia supera la capacità delle masse di comprenderla, utilizzarla e incasellarla nelle proprie vite. Improvvisamente la gente uscì di testa, diventando irrazionale e violenta. Famiglie, amicizie e legami si disintegrarono, con le persone che si sentivano impotenti davanti all'Universo. L'intera società si bloccò, vittima di una psicosi di massa. Oggi lo chiamiamo "Collasso".

Le reazioni al tecnoshock sono state sostanzialmente tre. La grande massa di persone, le cui vite erano state sconvolte da questo progresso improvviso, rimase passiva ad aspettare che i loro leader dicessero cosa fare. Una minoranza cercò di riportare indietro le lancette dell'orologio, gettando le basi del movimento **Neo-Luddist**. I rimanenti decisero di prendere il futuro per le palle: ispirati dalle opere dei visionari degli anni '80, crearono il movimento che oggi chiamiamo **Cyberpunk**.

BENVENUTO NEL TETRO FUTURO

Ok, choomba, adesso sei pronto.

Se vuoi essere un Cyberpunk devi afferrare la tecnologia alla gola e stringere forte. Non temere il progresso, la cibernetica e la bioingegneria. Porte d'interfaccia nei polsi, armi nelle braccia, laser negli occhi e biochip nel cervello. Diventi l'auto che guidi, l'aerodyne che piloti, la pistola che impugni. Tuffati di testa nei sistemi informatici, scagliando la tua mente alla velocità della luce nella tana del bianconiglio delle architetture di Rete. Con le tue dita cibernetiche puoi superare ogni blocco informatico, con i tuoi sensi potenziati puoi vedere il Futuro.

Cyberpunk è anche uno stile. Vestire "in", conoscere le persone giuste e seguire le mode giuste. I tuoi colpi li progetti nei club e nei bar più esclusivi. I tuoi nemici sono eserciti corporativi, bande di motociclisti cibernetici, assassini in armature potenziate e Netrunner computer-cablati. Le tue armi migliori sono dei nervi d'acciaio, l'arte di arrangiarsi, una bella faccia tosta e, ovviamente, la smartgun Minami 10 che porti al fianco.

Sei pronto adesso? Oh, sì che lo sei. Non stai più nella pelle.

ADESSO SEI UN CYBERPUNK.

VUOI SAPERE DEL COLLASSO?
VAI A PAGINA 234

VUOI SAPERE DEI RUGGENTI ANNI 2020?
VAI A PAGINA 242

VUOI SAPERE DELLA 4A GUERRA CORPORATIVA?
VAI A PAGINA 251

VUOI SAPERE DEGLI ANNI ROSSI?
VAI A PAGINA 257

Terminologia di Gioco

Abilità: *area di competenza in cui il PG è addestrato, come Pistole o Scienza. Si calcola in Livelli.*

Azione: *ciò che un Personaggio fa per capire o modificare se stesso o l'ambiente circostante.*

d10: *dado a dieci facce.*

d100: *lancio di due d10, usando un risultato come decine e l'altro come unità, così da ottenere un numero tra 1 e 100.*

d6: *dado a sei facce.*

Gamemaster (GM): *la persona che imposta le scene, interpreta i PNG e arbitra.*

Giocatore: *chi interpreta un PG nel gioco.*

Iniziativa: *l'ordine in cui i Personaggi eseguono i loro Turni. Molto importante nei momenti più tesi, come gli scontri.*

Interludio: *il tempo tra una missione e l'altra, in cui i Personaggi Giocanti possono rilassarsi, recuperare, compiere altre attività e condurre una vita (forse) normale.*

Rapida intro al GdR

Se è la prima volta che vi avvicinate a un gioco di ruolo state sereni: non sono così misteriosi come sembrano. Si tratta solo di una versione più strutturata del "facciamo che io sono" a cui giocavamo tutti da bambini, un po' come Guardie e Ladri (o Ribelli e Impero). Il cuore di un GdR è descrizione e narrazione, con i Giocatori che raccontano le azioni che compiono i propri personaggi, invece che agirle in prima persona.

(È probabile che alcuni di voi vogliano saltare questa parte. Non tutti, però, sono esperti che hanno iniziato nel 1997 e hanno un Chierico/Ninja/Solitario di 170° livello armato con una lama d'energia crepitante strappata a un semidio sconfitto in una partita precedente. Andate pure avanti, qui dobbiamo parlare con i nuovi arrivati, ok?)

Come Funziona un GdR?

Beh, lasciate che ve lo mostriamo.

▶Una Tipica Sessione di GdR◀

Mike, Bruce, Dave e Lisa si sono ritrovati per una sessione di gioco. Scelgono un angolo comodo del salotto di Mike, con spazio sufficiente per libri, dadi e un po' dei loro snack preferiti (fondamentali in ogni sessione che si rispetti).

Come Gamemaster, Mike inizia presentando la situazione e descrivendo la scena: "Voi tre siete appena entrati a Night City. Sono circa le nove di sera e le strade sono buie, ventose, scivolose per la recente pioggia e il sudiciume tipico degli slum. La debole luce lunare getta lunghe ombre mentre superate mendicanti e qualche booster in cerca di facili prede.

Bruce gioca un Solitario, un duro mercenario chiamato Gron Helstrom. Pensando allo stile del proprio Personaggio, decide di andare in cerca di azione. Dice: "Gron afferra il teppista più vicino per il bavero della sua brutta giacca e ringhia: 'Dov'è il bar più vicino?'."

Dave ha scelto un Tutore dell'Ordine, Jord Mattersly, un aspirante detective intelligente e appassionato di misteri, più sono bizzarri meglio è. È un pensatore, non un combattente, quindi prova un'altra tattica: "Jord toglie le mani di Grom dal colletto del teppista e dice: 'Scusate l'entusiasmo del mio amico. Stiamo cercando un posto con buoni drink e dove poter socializzare in pace...'."

Lisa gioca Spyder, un'astuta Netrunner/Hacker con un passato alla Robin Hood. Essendo paranoica di natura, scruta la gente intorno a sé: "Cosa vede Spyder tra la folla?"

Mike, da GM, ci pensa un attimo: è notte in una brutta zona della città e Gron ha appena maltrattato uno del posto. Risponde: "Beh, Spyder nota tre grosse figure che escono silenziose dall'ombra. La luce si riflette sulle armi sfoderate e sul cyberware mentre si avvicinano..."

Lisa ci pensa e chiede: "Posso usare la mia Capacità Interfaccia per prendere il controllo della difese automatiche della zona?"

Mike risponde: "Ti ci vorrà un po' per localizzarle e fare breccia. I booster sono in arrivo."

Non c'è modo di uscirne stavolta. Gron li ha fatti taggare sulla Strada e stanotte scorrerà del sangue. Lisa aggiunge: "Spyder si gira verso Gron e Jord: 'Ehi, gente. Abbiamo un problema in arrivo...'."

Cos'è un Personaggio?

Molti di voi useranno queste regole per giocare un Personaggio (alias Personaggio Giocante o PG), un individuo sotto il vostro controllo che esiste nel mondo fittizio del 2045. Questo volume serve a darvi un'idea chiara di come il vostro Personaggio pensa, agisce e opera usando le regole.

Il PG è il ruolo che assumete nello spettacolo improvvisato della sessione. Per esempio, in una trasposizione in gdr di *Blade Runner*, Rick Deckard sarebbe uno dei Personaggi. Proprio come Harrison Ford, chi interpreta Rick nell'avventura cerca di agire come farebbe il Personaggio in ogni scena del "film".

▶ Devo Mettermi in Costume? ◀

No. Esiste un particolare tipo di gioco di ruolo detto LARP (Live Action Role Play) in cui ci si traveste, ma la maggior parte dei giochi di ruolo viene giocata intorno a un tavolo, immaginando le scene descritte dal GM e interpretando il proprio Personaggio secondo la situazione. Non serve mettersi in costume, agitare armi di plastica o (Dio non voglia!) strisciare davvero nelle fogne a mezzanotte. In effetti, una della partite migliori di cui ho sentito parlare fu giocata da un gruppo di soldati dell'U.S. Army bloccati in una trincea in Iraq. Potreste dire che erano vestiti per l'occasione (armi, armature ed equipaggiamento) ma non serve spingersi a tanto.

Cos'è il Gamemaster?

Uno di voi assume il ruolo del Gamemaster (o Arbitro): la persona che presenta la storia ai Giocatori, controlla i Personaggi non gestiti da loro (detti Personaggi Non Giocanti o PNG), applica le regole e arbitra. Il GM deve avere una buona conoscenza delle regole e del background del gioco. È il ruolo che richiede più energia e immaginazione, proprio come dirigere un film. Tuttavia, è immensamente soddisfacente. Il GM usa il background del mondo di gioco per ideare trame in cui coinvolgere i PG, oppure sfrutta avventure pubblicate, come quelle di questo volume. Descrive la situazione ai Giocatori dal punto di vista dei loro Personaggi e questi decidono come rispondere. Di solito, la trama procede in questo modo: il GM presenta ostacoli, PNG e altri elementi e i Giocatori decidono le azioni dei loro Personaggi. Si crea così una storia collettiva.

▶ Come Imparo a Fare il GM? ◀

Il modo migliore è provare in prima persona. Nelle colonne laterali di questo manuale abbiamo incluso alcuni esempi di come incorporare le regole nella storia. La cosa più importante è essere un bravo narratore, descrivere in modo vivace il mondo in cui si conduce il gruppo e creare situazioni e ostacoli. Bisogna sfidare i Giocatori, non schiacciarli. Quasi altrettanto importante: bisogna essere arbitri imparziali delle regole e dei loro effetti. Ricordatevi, se non interessate i giocatori e non siete imparziali, nessuno vorrà partecipare al vostro "film". In bocca al lupo, choomba!

Come si Usano le Regole?

Durante una partita, potreste incappare in molte situazioni che richiedono un po' più del semplice buon senso. Per esempio, se non siete mai stati in uno scontro a fuoco, sarà difficile prevederne l'esito in gioco. Le regole servono per gestire queste situazioni in modo coerente e imparziale. Quando l'esito di un evento è in dubbio si lanciano i dadi (***Cyberpunk RED*** **usa dadi a dieci facce, d10, o a sei facce, d6**) e il risultato aiuta a determinare l'accaduto. Di solito è qui che il GM applica le regole, se necessario.

Ok, questo dovrebbe bastare a gestire i concetti base, adesso sotto con il gioco!

Terminologia di Gioco

Missione: *uno scenario con un obiettivo definito, narrato dal GM e giocato dai PG. Detto anche scenario, avventura o lavoro.*

Personaggio Giocante (PG): *un PG interpretato da un Giocatore.*

Personaggio Non Giocante (PNG): *un Personaggio interpretato dal GM.*

Prova: *somma di risultato di un dado + STAT + Abilità per verificare il successo di un'azione.*

Round: *intervallo di tempo necessario perché tutti i PG in scena eseguano un Turno.*

Ruolo: *un tipo di PG. Ognuno ha una Capacità di Ruolo unica.*

Squadra: *gruppo di Personaggi Giocanti.*

Statistica (STAT): *naturale attributo fisico, mentale e sociale di un PG.*

Turno: *il tempo necessario perché un PG compia un'Azione. Circa tre secondi.*

XdY: *sigla usata in gioco per indicare il numero e il tipo di dadi da tirare. Per esempio: 1d6 significa che bisogna tirare un dado a sei facce.*

SLANG

TERMINI COMUNI NEGLI ANNI ROSSI

Andare in LEO: viaggiare fino ai Bassi Livelli Orbitali (Low Earth Orbit), ossia visitare le stazioni orbitanti nello spazio interno.

Anni Rossi: il periodo dal 2023 alla fine degli anni '40. Il nome deriva dal colore rosso che il cielo aveva preso in tutto il mondo, effetto collaterale della 4ª Guerra Corporativa.

AV: slang per aerodyne, un mezzo volante simile a un'automobile dotata di turboventole.

Beaverville: un sobborgo sicuro, abitato soprattutto da dirigenti corporativi di medio livello e dalle loro famiglie.

Bisturi: chirurgo specializzato nell'impiantare cyberware illegale.

Bonanza: il sito di un grosso bottino, per esempio una struttura corporativa abbandonata.

Booster: membri di gang che ostentano cyberware, abiti di cuoio e compiono atti di violenza randomica.

Chill: restare cool senza scomporsi; stare in compagnia.

Chip: qualsiasi tipo di componente per la registrazione di dati, comunemente in forma di sottili pezzettini di plastica colorata.

Chipparsi: acquistare il primo pezzo di cyberware. Unirsi a un gruppo. Collegarsi a una macchina.

Chombatta (o Choomba): termine Neo-Afroamericano con cui indicare amici e parenti.

CHOOH² ("choo"): pronunciato "Choo-Two", carburante alcolico per motori. La maggioranza dei veicoli degli Anni Rossi è alimentata da questa sostanza alcolica con un punto di ignizione più alto del comune metanolo.

Chromatic Rock: un tipo di heavy metal caratterizzato dall'uso di strumenti elettronici, ritmi semplici e testi violenti.

Chromer: fan dell'heavy metal del ventunesimo secolo. Vedere "Chromatic Rock".

Cibernetizzarsi: farsi impiantare tutto il cyberware possibile prima di uscire di testa.

Conapt: condominio in una Zona Corporativa.

Data-Term: terminale d'informazioni pubblico, che include un accesso alla CitiNet, monitor e tastiera.

Dorfine: soprannome delle endorfine sintetiche, droghe artificiali per uso medico che riducono l'affaticamento e danno una "scarica" di energia: una seconda possibilità.

Droghe da Combattimento: droghe artificiali create per incrementare velocità, resistenza e riflessi.

Esotico: individui bioscolpiti con caratteristiche non-umane (pelliccia, orecchie allungate, zanne, ecc).

Farcire: fare sesso. Viene anche usato nel senso "dimenticare qualcosa".

Flatlineare: uccidere. Cosa o persona morta.

Gyro: diminutivo di girocottero. Piccolo elicottero per una o due persone, usato soprattutto dalla polizia e dalle squadre d'assalto corporative.

Hydro: carburante all'idrogeno, molto usato nei primi anni 2000.

IA: Intelligenza Artificiale; un computer dotato di autocoscienza.

Input/Output: termine meccanicista per un amante occasionale.

Kombi: grosso veicolo per merci e passeggeri. Spesso usato dai Nomadi come casa su ruote.

Mainline: termine per indicare il partner in una relazione seria e a lungo termine.

Meatspace: termine usato spesso dai Netrunner per riferirsi al mondo fisico.

Mercato di Mezzanotte: mercati top secret temporanei organizzati da Fixer di alto livello per vendere merci decisamente illegali. Spesso i più importanti membri del mondo criminale vi tengono incontri in stanze private.

Mercato Notturno: mercati temporanei isolati organizzati da gruppi di Fixer con buoni contatti. Negli Anni Rossi sono i posti migliori dove trovare cyberware ed equipaggiamento.

Netrun: interfacciarsi con un'Architettura di Rete per hackerarne controlli e programmi. Prima della 4ª Guerra Corporativa indicava il collegarsi alla Rete globale.

Polimeri a Colpo Singolo: pistole di plastica molto economiche, di solito calibro 5mm o 6mm.

Poser (gang): gruppi i cui membri ostentano tutti un certo look, stile o bioscultura.

R.A.B.I.D.s.: un tipo particolarmente devastante di Black ICE, virus informatici diffusi nella Vecchia Rete alla morte del loro creatore, il leggendario Netrunner Rache Bartmoss.

Ronin: assassino freelance o mercenario su commissione, di solito considerato poco affidabile.

Samurai: assassino o soldato corporativo, pagato per proteggere le proprietà di una Corporazione o distruggere quelle della concorrenza.

Sbattere: diventare violenti; aggredire qualcuno senza motivo.

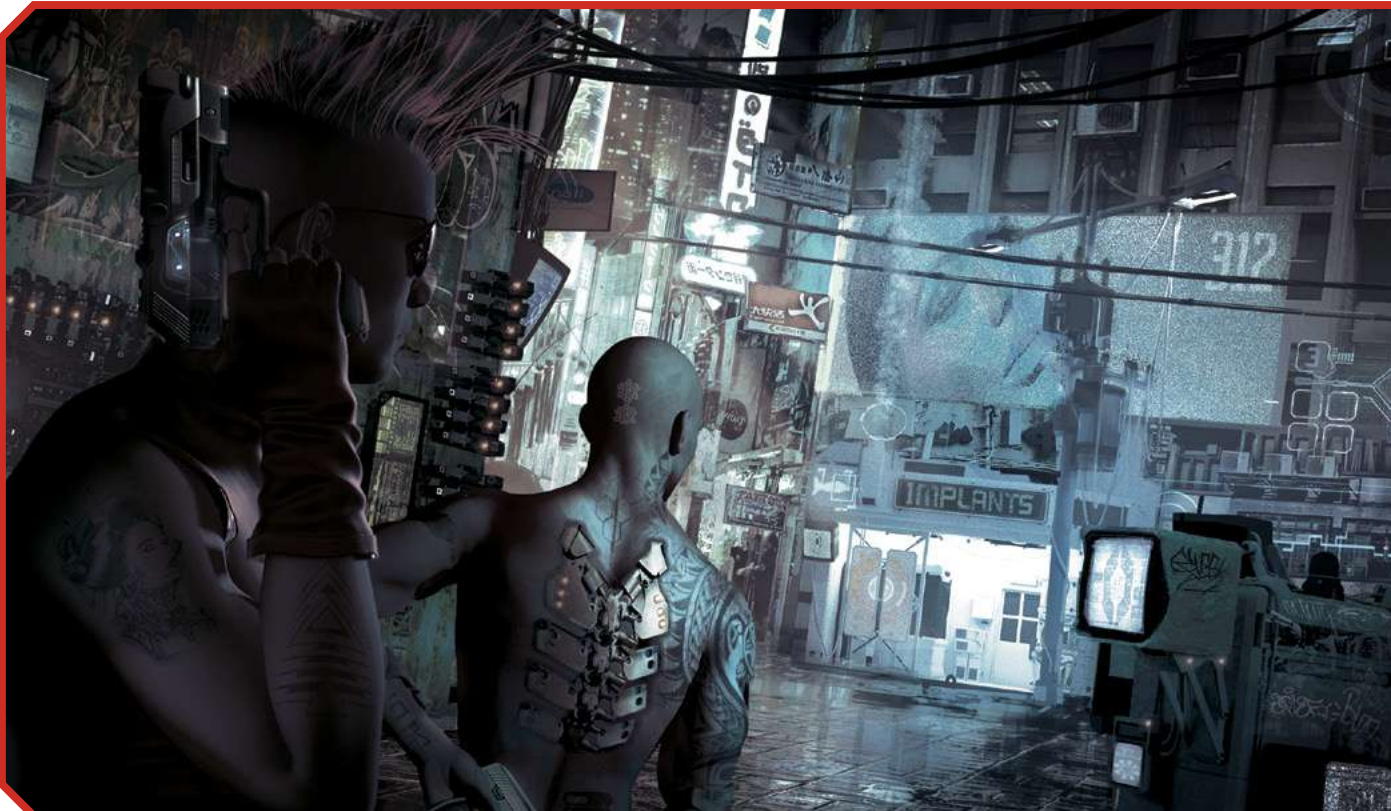
Strada (La): il posto dove finisci se non puoi averne un altro, il luogo che non dorme mai, dove si vive davvero la Notte. Oppure si usa per indicare la sottocultura e l'ambiente underground.

Tag: soprannome, nomignolo; come si è conosciuti nella Strada.

Tastiera: slang di strada per ogni tipo di terminale con un'interfaccia manuale dotata di tasti.

Tutore dell'Ordine: poliziotti e altri uomini di legge. Il termine, derivato dalla task force post-bellica del Capitano Max Hammerman, conosciuta sulla Strada come "Gli Agenti", è divenuto sinonimo di ogni tipo di tutore dell'ordine.

Volto (Il): il rappresentante legale di una Megacorporazione.

NEIL BRANQUINHO

3:56 PM

keyword popolari neoncade | body lotto | scott brown | madqueens | pioggia di sangue | elf game

visto che ti è piaciuto *Combat Cabb: the Next Generation...*

24/7 Essential News Feed
N54 • 150k spettatori!

Combat Cabb Classic 13^ Stagione
Combat Cabb Classic • 53k spettatori!

Tom & Gold
T&G • 500k spettatori!

Il confine tra reality e sit-com diventa incerto in questa pluripremiata hit del 2044! La stella PopMedia Gold lascia il mondo della musica corporativa, torna alle sue radici negli slum di Night City e si fa amico Tom, veterano della 4ª Guerra Corporativa e gestore di un negozio di hardware. Insieme a T1G3R, un'auto guidata da IA, scopriranno cosa vuol dire vivere in un mondo dove tutti cercano di sopravvivere. Sponsorizzato da **Zhirafa**.

CONNETTI...
LA MIGLIORE VERSIONE DI TE

1
2
AGENT

3
4
DATA POOL

A...
IL MIGLIOR RISULTATO POSSIBILE

SODDISFATTI AL 100%
NIENTE DOMANDE SCOMODE

NON fare domande.
Fidati del sistema
PERCHÉ funziona sempre!

Visita il nostro sito Data Pool per verificare la compatibilità app-dispositivo.

ZIGGURAT
IN COLLEGAMENTO, CON TUTTO

L'ANIMA E LA NUOVA MACCHINA

CHI VUOI ESSERE?

Il mondo di Cyberpunk è un luogo violento e pericoloso, dove un sacco di gente vorrebbe strapparti le braccia per mangiarsele. I vecchi concetti di bene e male sono stati sostituiti dalla necessità: devi sopravvivere a ogni costo.

ANNI NUOVI E BRUTTI, ANNI ROSSI

Tutto questo è vero soprattutto negli Anni Rossi, dopo che la guerra tra le Megacorporazioni e la Bomba hanno devastato gli ultimi brandelli della civiltà che conosciamo.

È SEMPRE QUALCOSA DI PERSONALE

Questa è la regola, choomba: **tutto è sempre un fatto personale**. La sopravvivenza è qualcosa di personale ed è la tua prima preoccupazione in questo tetro futuro. Tuttavia, non basta pensare solo a sé: devi anche badare ad amici, squadra, famiglia o clan. Se riesci a fare del bene ad altri lungo la strada, ottimo... ma non ci contare troppo.

I Personaggi di Cyberpunk sono dei sopravvissuti in un mondo duro e tetro, giocano con la vita e con la morte. Sono le scelte che prenderanno che determinano se riusciranno a conservare un briciolo di umanità o se si trasformeranno in belve feroci che vagano per un mondo in rovina. Sono gli eroi dell'ora più disperata, che cercano di ottenere il meglio da quello che gli capita (o almeno sopravvivere). Che ci sia da commettere crimini, sfidare la legge o scatenare una rivolta non importa: il Cyberpunk per antonomasia è un ribelle con un ideale.

PER IL GIOCATORE

L'essenza di Cyberpunk sta nel trovare un ideale per cui il proprio Personaggio sia pronto a morire, così da dargli un'aria disincantata, cinica, eppure idealista. Può essere un biker con artigli metallici o una debuttante con abiti di satin e le ultime cyberottiche di design, ma deve avere classe e stile. Per capire l'essenza degli anni 2000 basta ricordare tre Regole:

#1 Lo Stile Conta Più della Sostanza

Non importa quanto si è bravi in qualcosa, basta sembrarlo. Se vuoi fare colpo, devi fare in modo che tutto sembri seguire il tuo copione. Solitamente, stile e vestiario non sono così importanti, ma in questo mondo una giacca corazzata di cuoio e un paio di occhiali a specchio fanno la differenza.

#2 L'Atteggiamento è Tutto

C'è una sola verità: se pensi pericoloso, sei pericoloso; se pensi debole, sei debole. In questo mondo, tutti portano con sé dell'hardware letale e tutti interpretano un ruolo, una maschera che mostrano come fosse la loro vera personalità. Nessuno si fa impressionare dalla tua nuova smartgun Militech se quando entri nel club non ti dai l'aria di uno che la sappia usare... e che stia solo aspettando una scusa per farlo. Non aprire le porte, sfondale. Non guardare qualcuno negli occhi se non riesci a sembrare un killer più feroce di lui. Sfoggia sempre il tuo miglior sorriso, quello che dice "il più cattivo sono io". Non restartene nel tuo cubicolo ad aspettare il prossimo lavoro, ma esci e fai un giro nei locali giusti. Così da essere sempre lì quando comincia la festa.

#3 Vivi Sul Filo del Rasoio

Il Filo del Rasoio, il Limite, è quel luogo nebuloso dove si incontrano quelli che amano vivere pericolosamente. È qui che metti in gioco denaro, reputazione e vita in nome di qualcosa di vago come un ideale o un colpo grosso. Un Cyberpunk vuole sempre essere al centro dell'azione, in prima linea nelle rivolte, quello che appicca l'incendio. Unisciti a grandi cause e combatti, non rallentare quando puoi premere sull'acceleratore. Tuffati verso il pericolo a testa bassa. Non giocare mai sul sicuro. Vivi sempre al Limite.

LE REGOLE:
#1 Lo Stile Conta Piu' della Sostanza.
#2 L'Atteggiamento è Tutto.
#3 Vivi sul Filo del Rasoio.
#4 Infrangi le Regole.
— RIPPERJACK

RUOLI

Il Cuore di Cyberpunk

Anche dopo l'atomica e la guerra globale tra le Megacorp, il mondo di Cyberpunk rimane una combinazione di selvaggio e raffinato, moderno e retrogrado: Rocker che paiono modelle spalla a spalla con guerrieri della strada in armatura, mentre attraversano le discoteche più fighe, i bar più malfamati e le strade più pericolose del Post-Collasso. Ognuno ha un **Ruolo**, la professione con cui è noto sulla Strada.

Ci sono dieci Ruoli nel futuro di *Cyberpunk RED*: Rocker, Solitario, Netrunner, Tecnico, Meditech, Media, Corporativo, Tutore dell'Ordine, Fixer e Nomade.

Rocker

Ribelli del Rock'n'Roll che usano performance e retorica contro l'autorità.

Solitario

Assassini, guardie del corpo e soldati di ventura in questo mondo senza legge.

Netrunner

I maestri dell'hacking cibernetico nel mondo post-Rete, ladri di segreti capaci di bruciare i cervelli altrui.

Tecnico

Meccanici e inventori rinnegati di supertecnologia, quelli che fanno funzionare questo tetro futuro.

Meditech

Dottori di strada senza licenza e chirurghi del cyberware, che riparano carne e metallo.

Media

Reporter, star dello spettacolo e influencer che rischiano tutto per la verità... o la gloria.

Corporativo

Abili broker corporativi e squali della finanza che intendono riportare al potere le Megacorp.

Tutore dell'Ordine

I supremi difensori dell'ordine, che pattugliano le strade delle città e le autostrade devastate che le collegano.

Fixer

Intrallazzatori, pianificatori e informatori del Mercato di Mezzanotte nel dopoguerra futuro.

Nomade

Esperti di veicoli, supremi guerrieri della strada, pirati e contrabbandieri che tengono unito il mondo.

CAPACITÀ DI RUOLO

Ogni Ruolo dà accesso a una Capacità di Ruolo che aiuta a sopravvivere sulla Strada. Sono descritte nella sezione Capacità di Ruolo (PAG. 142); per cominciare è sufficiente segnare la propria con un valore iniziale di 4, che rappresenta gli anni già passati sulla Strada.

RICHARD BAGNALL

ROCKER

"IL MIO VECCHIO PROVÒ A FARE MUSICA PRIMA DELLA GUERRA. LE CORP LO SPEZZARONO, GLI SUCCHIARONO LA VITA E LO GETTARONO A MORIRE SULLA STRADA. OGGI È DIVERSO. SCRIVO I MIEI TESTI, PRENDO ACCORDI DA SOLA, REGISTRO TUTTO IN PROPRIO E LO CARICO NEL DATA POOL. TUTTO SENZA CORP. NON SI URLA ANCORA IL MIO NOME IN ENORMI SALE PER CONCERTI, MA HO DEI FAN E NON COMPROMETTO IL MIO MESSAGGIO PER NESSUNO. COME IL ROCKER ORIGINALE, LA MIA MUSICA È UN DITO MEDIO A OGNI STRONZO IN GIACCA E CRAVATTA CHE CREDE DI POTER CONTROLLARE IL MONDO."

FORTY, ROCKER

Se vivi per il rock, questo è il tuo Ruolo. I Rocker sono i poeti di strada, la coscienza sociale e i ribelli degli Anni Rossi. Con la diffusione degli studi portatili digitali e del mastering fatto in casa, ogni Rocker può diffondere il proprio messaggio per la Strada, farlo arrivare nei negozi o spararlo verso i satelliti. A volte, governi e Corporazioni non gradiscono; magari hai detto in faccia alla gente al potere qualcosa che non vuole sentire, ma te ne sbatti, perché sei un Rocker. Sai che il tuo compito è sfidare l'autorità scrivendo canzoni di protesta per dire le cose come stanno, suonare un rock spacca culi per strappare la gente dalla TV e portarla nelle strade, fomentare la folla con i tuoi discorsi o comporre testi che infiammino i cuori e le menti di milioni di persone. Quella dei Rocker è una storia gloriosa: Dylan, Springsteen, gli U2, i NWA, i Who, i Jett, gli Stones... ci sono legioni di eroi dell'hard rock che hanno urlato la verità con chitarre e testi. Tu hai il potere di guidare, ispirare e informare la gente.

Il tuo messaggio può ridare il coraggio ai timorosi, la forza ai deboli e la vista ai ciechi. Rocker leggendari come Johnny Silverhand e Kerry Eurodyne hanno guidato eserciti contro Corporazioni e governi, hanno messo a nudo la corruzione e spodestato dittatori. È una grossa responsabilità per qualcuno che ogni notte suona in una città diversa, ma tu puoi farcela. Sei qui per suonare!

▶ Capacità di Ruolo: Impatto Carismatico

La Capacità di Ruolo del Rocker è Impatto Carismatico, che permette di influenzare gli altri con la pura forza della personalità. Non è necessario essere un musicista, si può toccare il prossimo con poesia, arte, danza o la semplice presenza. Si può essere un Rocker o il capo di una setta. Man mano che la capacità migliora, si possono influenzare gruppi più grandi e chiedere ai propri fan prove di lealtà sempre maggiori (**PAG. 144**).

SOLITARIO

"PERCHÉ MI SONO ARRUOLATO? ERO STANCO DI ESSERE **POVERO** E **AFFAMATO**. QUANDO LA MILITECH MI HA OFFERTO TRE PASTI AL GIORNO E UNA BRANDA, PUOI SCOMMETTERCI CHE HO FIRMATO. LE PRIME MISSIONI NON ERANO MALE. ALLA TERZA ANDÒ TUTTO A PUTTANE. NON SO PERCHÉ, MA SPEDIRONO UNA SQUADRA DI **RECLUTE** CONTRO UN GRUPPO DI FULL BORG. SOPRAVVIVEMMO SOLO IN DUE. DOPO LA GUERRA, MI PRESI IL NUOVO **CROMO** CHE I MEDICI DELLA CORP MI AVEVANO DATO E MI MISI IN PROPRIO. QUANDO UNA CITTÀ È FINITA **ALL'INFERNO** E SI STA RICOSTRUENDO SULLE SUE STESSE CENERI, UN SACCO DI GENTE PAGA BENE PER CERTE COMPETENZE. E PUOI SCOMMETTERCI, IO CE LE HO."

ABRIL "MOVER" MONTELLA, MERCENARIO

Sei rinato con una pistola in mano... quella di carne e sangue, non quella di metallo, di cui è fatto gran parte dell'altro braccio. Che tu sia una guardia del corpo, un assassino freelance o uno dei cybersoldati che "facilitano" gli affari e sbrigano le black ops delle corporazioni, sei una delle macchine da guerra d'élite degli Anni Rossi. La maggioranza dei Solitari ha servito in un esercito privato durante la 4ª Guerra Corporativa, oppure ha fatto parte di una delle recenti "azioni di polizia" del governo. Man mano che le ferite si accumulavano hai cominciato ad appoggiarti sempre di più alla tecnologia: cyberarti con armi e armatura, chip bio-programmati per potenziare sensi e riflessi, droghe da combattimento per ottenere un vantaggio tattico. Quando sarai tra i migliori potresti anche lasciare i ranghi dei samurai corporativi, diventare un ronin e vendere al miglior offerente il tuo talento come assassino, guardia del corpo e vigilante. Ti suona bene? C'è un prezzo, però, e salato! Ormai hai perso così tanto del tuo vecchio corpo di carne che sei quasi una macchina. I tuoi riflessi sono così rapidi che devi trattenerti continuamente dall'andare in berserk. Anni di droghe ti hanno lasciato tremende dipendenze. Una notte potresti dormire in un attico in centro e quella dopo in un vicolo lercio sulla Strada. Questo è il prezzo per essere il migliore, ma tu sei pronto a pagarlo... perché sei un Solitario.

▶ CAPACITÀ DI RUOLO: SENSI DA COMBATTIMENTO

La Capacità di Ruolo del Solitario è Sensi da Combattimento, che permette di sfruttare il proprio addestramento per avere una profonda consapevolezza del campo di battaglia. Con un'Azione, all'inizio di uno scontro o in ogni momento fuori da esso, un Solitario può suddividere i Gradi della propria Capacità di Ruolo tra diverse Abilità. Se decide di non modificarli mantiene la scelta precedente. Alcuni utilizzi costano più punti di altri (**PAG. 146**).

NETRUNNER

"Bartmoss aveva vita **facile**. Poteva starsene chill in un frigo, mentre la sua mente vagava per l'intero maledetto pianeta e grazie a lui io non avrò mai questo fottuto **lusso**. Per crackare un sistema devo muovere il **culo** e collegarmi sul posto. Sicuro, magari ci incontro un **Cerbero**, ma non vado in fibrillazione per così poco. Ho le abilità e i programmi per gestire quelle bestiacce. Non sono un problema. Sai cosa mi **spaventa?** I cani veri. Clonati, chippati e cibernetizzati per essere **peggio** dei Black ICE. Ecco perché vado sempre con qualche amico. Loro si occupano dei cani veri, io dei Cerberi. La meglio **Simbiosi**."

REDEYE, NETRUNNER

Sei un hacker bruciacervelli, padrone del cyberspazio post-Rete degli Anni Rossi. Quando avevi tre anni i tuoi genitori ti comprarono un vecchio cyberdeck Kirama LPD-12 con visore ottico Zetatech 526 (eri troppo piccolo per un connettore d'interfaccia) e la tua vita cambiò per sempre. In quinta elementare eri già capace di usare un meta-programma REFRAME-G1 per crackare il sistema della scuola e cambiare i tuoi voti. A tredici anni sei riuscito a dirottare abbastanza fondi da conti non protetti Trans-American da poterti permettere il tuo primo connettore d'interfaccia. Non potevi più aspettare, volevi volare con gli altri Dei della Rete: Bartmoss, Magnificent Curtis e il resto della banda... ma la 4ª Guerra Corporativa fece saltare tutto. I R.A.B.I.D.s resero il salto in Rete un suicidio, i Nodi erano frammentati e corrotti, ma c'erano ancora luoghi raggiungibili. Dovevi solo andarci e collegarti fisicamente. Hai scambiato un vita di comodità con una Tuta da Combattimento Bodyweight e un visore Virtuality 5, che sovrappone la griglia di Rete al Meatspace. I sistemi che ti lavori sono più piccoli, ma molto più letali che in passato. Adesso sei davvero parte della squadra, con i Solitari che ti coprono le spalle, i Meditech che ti fanno ripartire il cuore quando l'ICE ti becca e i Tecnici che ti aiutano a cablare duro il tuo deck per avere più velocità e dislocamento software. Sei uno spettro elettronico, che scivola facilmente attraverso i sistemi più tosti, rubando, vendendo e scambiando segreti. I Black ICE possono ancora ucciderti, ma finché questa corsa non sarà finita tu sarai sempre lì, col cervello scoperchiato, a tuffarti di testa nella Nuova Rete.

▶ Capacità di Ruolo: Interfaccia

La Capacità di Ruolo del Netrunner è Interfaccia, che gli permette di fare Netrun, collegarsi attraverso modem mentali (detti cyberdeck) per controllare computer, dispositivi elettronici e programmi. Questa capacità gli dà accesso a numerose abilità collegate all'hacking e al controllo dei sistemi (**PAG. 147**).

"Solo perché il mondo è stato immerso nella **merda** e steso ad asciugare non significa che le cose siano cambiate. La vita in questa città dipende ancora dalla **tecnologia** per non cadere definitivamente nel post-apocalisse. E questo significa che dipende da **me**. Se ti si rompe il frullatore, è probabile che non ne troverai un altro al Mercato Notturno per **settimane**, magari **mesi**. Sempre che tu sia in buoni rapporti con il Fixer locale e lui si prenda la briga d'invitarti. Intanto, io sono qui pronto a **ripararti** il frullatore... e l'Agent... e qualsiasi altra cosa. La tecnologia è la **linfa** della città e io... io sono il **cuore** che la fa circolare. Almeno in questo quartiere."

JOÃO "TORCH" BARBOSA ALVES, PROPRIETARIO DELLA TORCH'S TOTAL REPAIRS

Non riesci proprio a tenere le mani a posto, se resti vicino a qualcosa per più di cinque minuti finisci per smontarlo e rimontarlo in una forma diversa. Hai sempre almeno due cacciaviti e una chiave inglese in tasca. Computer fuori uso? Bruciatore a idrogeno dell'auto rotto? Il monitor si rifiuta di far partire un video? L'interfaccia è tutta un glitch? Nessun problema. Ti guadagni da vivere costruendo, riparando e modificando, un'occupazione cruciale in un mondo tecnologico in ripresa da una guerra che ha spezzato la schiena alla filiera di distribuzione. Anche se guadagni bene riparando oggetti di uso quotidiano, per fare il colpaccio devi occuparti di lavori grossi: armi illegali, cybertecnologia rubata, equipaggiamento da spionaggio e controspionaggio per le black ops corporative. Se sei bravo puoi farci parecchio e tutto quel denaro serve per pagare nuovi gadget, hardware e informazioni. I tuoi lavoretti da mercato nero non hanno solo impressionato gli amici: ti stanno facendo guadagnare un casino di nemici, per cui investi parecchio in sistemi di sicurezza e, per quando ti metteranno all'angolo, ci sono un paio di Solitari che ti devono un favore.

Lavori per tutti, dai samurai corporativi delle black ops a Ms. Zepada in fondo alla strada. Nessuno è mai tornato per lamentarsi, forse grazie alla torretta che hai all'ingresso. Sei drogato di tecnologia in ogni sua forma ed è questo che ti rende un Tecnico.

▶ Capacità di Ruolo: Creatore

Creatore è la Capacità di Ruolo del Tecnico, che gli permette di riparare, migliorare, modificare, creare e inventare oggetti. Ogni volta che aumenta di uno il Grado di Creatore aggiunge un Livello a due diverse Specializzazioni a sua scelta, che gli permettono di riparare, migliorare, costruire e inventare (**PAG. 147**).

MEDITECH

"RIPARO CHI È ROTTO DA QUANDO ERO PICCOLO. LA PRIMA VOLTA FU QUANDO IL NOSTRO KOMBI CENTRÒ UN UCCELLO SULLA STRADA VERSO LE ROVINE DI LOS ANGELES. VIAGGIAVAMO SOLI E IL MIO VECCHIO, SAPENDO CHE ERO UN TIPO SENSIBILE, SI FERMÒ PER LASCIARMI RECUPERARE IL CADAVERE. ERA UN'AUTENTICA POIANA DALLA CODA ROSSA. LE STECCAI L'ALA ROTTA E LA CURAI. MAMMA VIDE COSA AVEVO FATTO E MI MANDÒ COME APPRENDISTA DAL GUARITORE DEL BRANCO. ADESSO SONO IO IL GUARITORE. NO, NON HO TITOLI ATTACCATI AL NOME, MA POSSO SISTEMARTI QUEL BRACCIO ROTTO. OPPURE PUOI PERDERLO. LA SCELTA È TUA."

VIRGIL "REDTAIL" MARTINEZ

Sei un artista e la tua tela è il corpo umano. Hai i migliori strumenti che gli Anni Rossi possano offrire e sai come usarli. Se sei stato fortunato hai frequentato una vera scuola di medicina da qualche parte tra le rovine dei Vecchi Stati Uniti. Dopo la Guerra, c'erano ospedali militari ovunque e i pochi dottori al fronte avevano bisogno di molte mani per tenere fermi i pazienti urlanti e riattaccare il cyberware. Magari hai imparato così.

Poi ci sono i bisturi, che si rifanno a *Medicorriere,* un vecchio racconto di fantascienza su medici rinnegati che fanno interventi in strada, uno dei primi romanzi distopici. Magari è stato uno di loro a istruirti. Forse è questo il tuo attuale lavoro: ricucire i feriti, curare gli ammalati e tenere in vita la comunità. Per amore, senso del dovere o, forse, un grosso assegno.

Se sei fortunato, hai un posto nel franchise locale del Trauma Team, un gruppo di paramedici con licenza che pattugliano le strade in cerca di pazienti. Lavori da un Veicolo d'Assalto Urbano AV-4, modificato come ambulanza e armato con una minigun ventrale. Il Trauma Team è il meglio del meglio. Fa pagare abbonamenti salati ai clienti e ciò significa nuovi giocattoli medici, AV più veloci e belle buste paga per i migliori chirurghi sulla piazza.

Non importa come sei arrivato qui: sei sulla Strada per fare il tuo lavoro a ogni costo. Questo fa di te un Meditech.

▶ Capacità di Ruolo: Medicina

Medicina è la Capacità di Ruolo del Meditech, che grazie a conoscenza, strumenti e addestramento è capace di tenere in vita i pazienti. Negli Anni Rossi bisogna essere tanto medici quanto meccanici, per lavorare su persone che sono più macchine che umani. Ogni volta che aumenta il Grado di Medicina aggiunge un Livello a una delle tre Specializzazioni: chirurgia, farmaceutica e criosistemi (PAG. 149).

"Riesci a credere che lavoravo per Night City Today? Portavo caffè e telecamere come un maledetto mulo! Il mio primo scoop? Una roba su una trovata PR di una Corp: davano Kibble a gente che aveva bisogno di cibo vero... Non sono diventato un reporter per sorridere alla telecamera e fare battute con un meteorologo fatto di synthcoke. Ecco perché me ne sono andato. Adesso sono nel vivo dell'azione: nel cuore pulsante. Gestisco il mio canale, seguo piste e do alla gente le notizie che vuole sentire veramente! Se vuoi sapere cosa succede davvero in città, segui Never Blink News."

24/7, REPORTER DI NEVER BLINK NEWS

Là fuori distorcono la verità, e tu li fermerai. Qualcuno deve farlo. Le Corporazioni dominavano il mondo, gettavano rifiuti tossici, destabilizzavano intere economie e ammazzavano impunemente. Il governo non poteva fermarle... cazzo, lo possedevano il governo. Poi venne la Guerra.

La Guerra ha strappato la maschera e lasciato che tutti vedessimo cosa succedeva sotto il nostro naso. Sono stati i Media che hanno fatto in modo che la gente sapesse. Gente come te. Hai un vidlink e un'accreditotessera stampa e non hai paura di usarli. Sei famoso in città, ti vedono ogni notte nel Data Pool di questi Anni Rossi. Non è come ai vecchi tempi, quando avevi una Mediacorp a coprirti le spalle, adesso dipendi da fan, contatti e reputazione. È più difficile per le nuove Corp farti scomparire. Adesso puoi scavare più in profondità nel torbido, che funzionari corrotti e leccaculo corporativi tentano di insabbiare. Il mattino dopo puoi spiattellare i dettagli dei loro crimini su Screamsheet e monitor. I cattivi hanno provato a farti fuori tre o quattro volte, ecco perché ti fai supportare da un Solitario di prima classe e hai uno dei migliori 'Runner sulla piazza che scava nelle Architetture di Rete per fornirti le prove. Devi essere bravo, a ogni costo.

Il 'Runner ti ha appena chiamato, c'è una pista calda. Prendi l'equipaggiamento e chiami il Solitario. Stavolta farai sicuramente a pezzi quei bastardi.

▶ Capacità di Ruolo: Credibilità

I Media hanno la Capacità di Ruolo Credibilità. Non solo possono convincere gli altri della veridicità di quanto pubblicano, ma più grande è il loro pubblico più sono credibili. Inoltre hanno accesso alle migliori fonti d'informazione. Tengono sempre le orecchie tese per cogliere pettegolezzi e altre notizie (**PAG. 151**).

CORPORATIVO

"Se vuoi **farcela** nel mondo Neocorporativo devi ricordarti la prima regola: sii **insaziabile**. Jacinda Hidalgo e Artyom Sokolov non sono arrivati in cima riposando sugli allori. Continua a fare affari e se qualcuno cerca di fermarti... **spezzalo**. E se non puoi? Trova un modo. Fai **tutto** il necessario. Vedi di avere sempre un piano di riserva per rovinare chiunque incontri. È lo stile corporativo. Tieni strette le tue **risorse** migliori e fai in modo che sappiano che punti in alto e che, se restano **attaccati** alla corda, li porterai con te."

CHANDA MISHRA, DIRIGENTE DELLA ROCKLIN AUGMENTICS

Ai vecchi tempi, prima degli Anni Rossi, saresti stato un MBA deciso a scalare a tutta velocità la gerarchia corporativa. Certo, voleva dire vendere l'anima alla compagnia, ma siamo onesti: le Corporazioni dominavano il mondo (governi, mercati, nazioni, eserciti e via dicendo). Tu sapevi che chi controllava le Corporazioni controllava tutto. Le cose sono cambiate quando le più grosse Megacorp del pianeta si sono infilate in una guerra paragonabile a quelle tra le nazioni.

Ok, adesso la tua vita da giovane dirigente non è facile. Quelli sotto di te ti vogliono morto per avere il tuo posto. Quelli sopra ti vogliono morto per tenerti lontano dal loro. Non scherzano quando si parla di uccidere: ogni giovane promettente della Corporazione ha la sua squadra di Solitari e Netrunner per i progetti importanti. La settimana scorsa hai guidato un gruppo di Solitari, Netrunner e Tecnici per reclutare ed "estrarre" un ricercatore da una compagnia rivale. Dici a te stesso di esserti unito alla Corporazione per renderla migliore, cambiandola dall'interno. Oppure finché, siamo onesti, non potrai aprire la tua... ma non ne sei più così sicuro. I tuoi ideali sono un po' arrugginiti e la situazione è pesante, ma non puoi preoccuparti dell'etica. Tra un'ora devi consegnare un rapporto e sembra che quel tipo del commerciale voglia azzerare il tuo database.

Non se lo elimini tu prima.

▶ Capacità di Ruolo: Gioco di Squadra

La Capacità di Ruolo del Corporativo è Gioco di Squadra. Proprio come un vero dirigente corporativo, il Corporativo mette insieme una squadra per aiutarlo a raggiungere i suoi scopi, legali o meno, limitato solo dalla propria moralità. I membri della squadra hanno un ruolo ufficiale (come segretario o autista), ma anche uno segreto (come Netrunner, guardia del corpo o assassino). Inoltre, riceve un alloggio gratuito e bei vestiti! (**PAG. 153**).

TUTORE DELL'ORDINE

"Senti, ragazzo, chiamaci come ti pare. Poliziotti, sbirri, porci. Non importa. La città è in rovina e ogni giorno vediamo gente ostacolarne la ricostruzione. Booster, cyberpsicotici, terroristi, il peggio del peggio. Non sono qui per la gloria o per sbandierare la mia pistola come un Solitario. Ho giurato di proteggere la città e intendo farlo. Qualcuno deve mantenere le strade sicure, così che i civili come te possano andare al mercato senza prendersi un colpo vagante durante una guerra tra gang: ecco, quel qualcuno sono io."

AGENTE SURI "CAVALRY" NAVARRO, NCPD

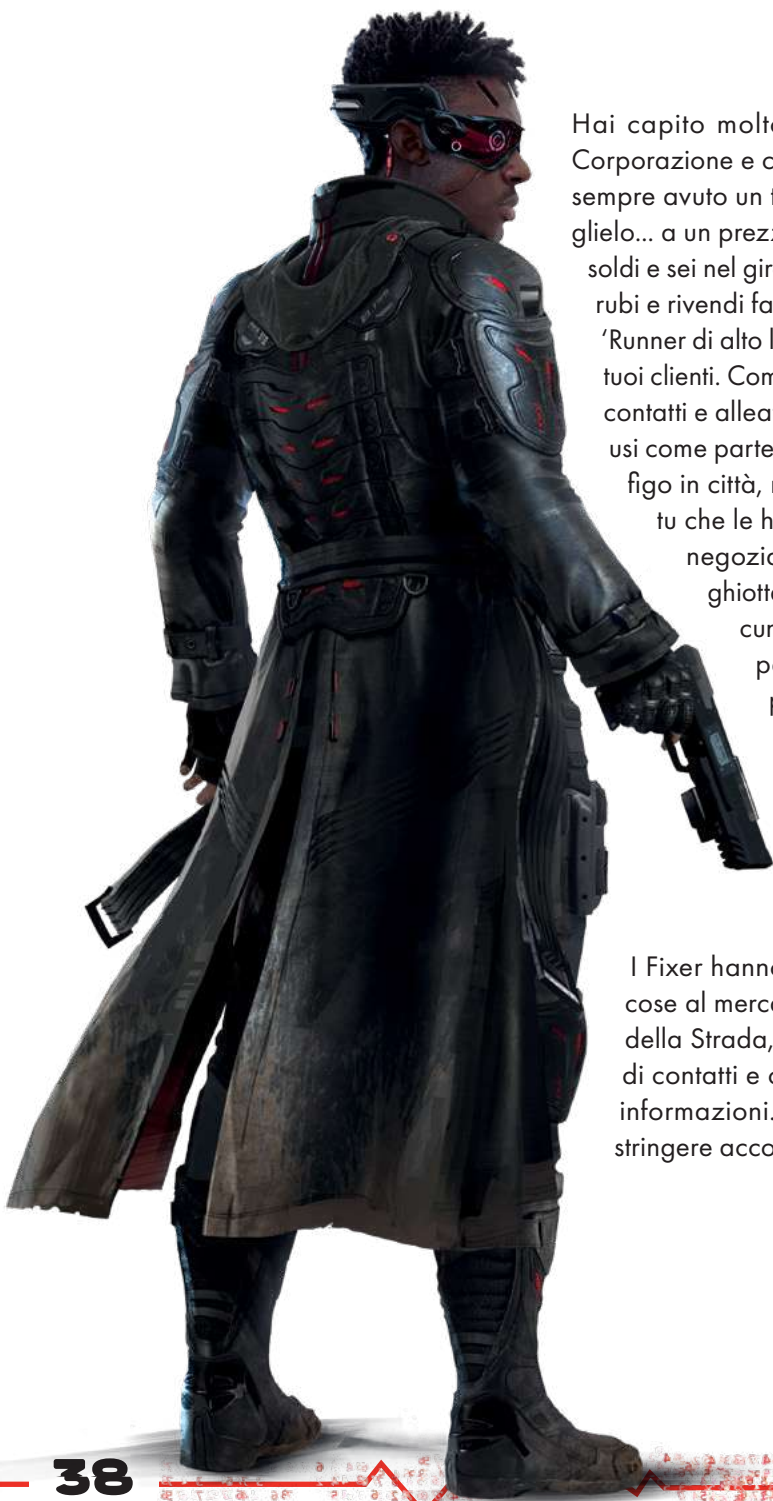
Ai vecchi tempi, prima della Guerra, ci si limitava a sparare ai poliziotti. Oggi, sei fortunato se ti becchi solo una pallottola. La Strada è meschina al giorno d'oggi, piena di nuove droghe, nuove gang e nuove armi, che fanno sembrare una Minami 10 un giocattolo. Tu, però, sei là fuori a fare il possibile per Proteggere e Servire.

Una volta c'era una grossa Forza Cittadina, ma buona parte della Vecchia Guardia del NCPD è stata lasciata sola a mantenere la pace. Chi è rimasto prende il Distintivo molto seriamente e fa di tutto per difendere la gente e contenere il caos. Preferiresti non doverlo fare, ma come ogni Tutore dell'Ordine professionista durante una pattuglia hai con te almeno quattro armi di grosso calibro, spesso totalmente automatiche, un giubbotto di Kevlar® che regge 192 joule per centimetro quadrato... e nonostante tutto sei spesso in svantaggio per potenza di fuoco. Almeno la metà delle gang è cibernetizzata: super-velocità, super-riflessi, vista notturna e armi nelle braccia... e questo prima che la Guerra e la Caduta delle Torri fornissero una tonnellata di cybertecnologia militare ai Mercati Notturni. L'altra metà del popolo della Strada è formata da mercenari corporativi, un tempo impiegati nella Guerra e pagati per rinforzare gli eserciti delle Corp, poi sciolti dagli scagnozzi dei Nuovi Stati Uniti. Adesso, loro sono gli scagnozzi e tu sei quello che deve tenerli sotto controllo. Una volta c'erano poliziotti corporativi con armi pesanti, armature complete, supporto del Trauma Team, AV-4 e girocotteri con minigun, ma i bei settori puliti con uffici e ristoranti alla moda (quelli dove nessuno psicopunk avrebbe fatto una strage con un FN-RAL37) sono quasi spariti. Ormai rimangono soltanto auto abbandonate ed edifici bruciati, dove ogni notte c'è un nuovo scontro a fuoco e un'altra occasione per una morte orrenda. Magari potresti venire scelto per un giro nella Psicosquadra e dover dare la caccia a cyborg fuori di testa pesantemente armati e corazzati. Un cyberpsicotico può avanzare sotto il fuoco di una mitragliatrice senza neppure sentirlo, per cui quelli della Psicosquadra tendono a diventare un po' pazzi a loro volta. Si sovraccaricano i riflessi, prendono fucili enormi e vanno a caccia di cyborg da soli. Tu, però, non sei pazzo... non ancora.

Capacità di Ruolo: Rinforzi

I Tutori dell'Ordine hanno la Capacità di Ruolo Rinforzi. Possono chiamare in aiuto un gruppo di altri agenti. Questi sono armati ed equipaggiati in base al Grado di chi li ha chiamati e alla situazione (**PAG. 158**).

"Considerami un **intermediario**. Ti serve una squadra di assassini? Una nuova auto? Una rara antichità? Sono il tuo uomo. Il pagamento? Solo **E$** e, magari, un favore. Sono sicuro che hai dei talenti a cui altri miei **clienti** sarebbero interessati. È tutta una grande ragnatela, con me al **centro**. Giusto la settimana scorsa mi sono fatto un giro nella Zona di Combattimento per recuperare un carico di esplosivi che farà venire un infarto al NCPD. Domani ho un incontro al Mercato Notturno per vendere un camion di hardware militare agli Iron Sights. Non so cosa vogliano farci. Come ho detto: sono solo **l'intermediario**."

GREASE, FIXER

Hai capito molto in fretta che non avresti mai avuto un posto in una Corporazione e che non eri abbastanza tosto per essere un Solitario, ma hai sempre avuto un talento per capire cosa volevano gli altri e come procurarglielo... a un prezzo. È ovvio. Oggi ti sei lasciato alle spalle i lavoretti da due soldi e sei nel giro serio. Forse fai contrabbando di armi illegali oltre frontiera, rubi e rivendi farmaci, commerci in talenti, facendo da agente per Solitari e 'Runner di alto livello, oppure assoldi interi Branchi di Nomadi per conto dei tuoi clienti. Compri e vendi favori come un padrino mafioso vecchio stile. Hai contatti e alleati con ogni tipo di azienda, rivenditore o gruppo politico e li usi come parte di una vasta rete d'intrighi e corruzione. Se c'è un nightclub figo in città, ne sei socio. Se ci sono nuove armi militari sulla Strada, sei tu che le hai contrabbandate. Se c'è una guerra tra bande, sarai tu a negoziare una tregua, tenendo sempre d'occhio l'opportunità più ghiotta. In realtà, però, non fai tutto questo solo per i soldi. Se qualcuno ha bisogno di nascondersi, lo aiuterai. Procuri alloggi alle persone quando non ce ne sono e contrabbandi cibo oltre i posti di blocco. Forse lo fai perché così saranno in debito con te... ma non esserne troppo sicuro. Sei per un terzo Robin Hood e per altri due Al Capone. In passato ti avrebbero chiamato boss del crimine, ma questi sono gli Anni Rossi, frammentati, fetenti e letali... e ti chiamano Fixer.

Capacità di Ruolo: Operatore

I Fixer hanno la Capacità di Ruolo Operatore. Sanno come vanno le cose al mercato nero e sono esperti nelle complesse convenzioni sociali della Strada, dove centinaia di culture e ceti collidono. Hanno vaste reti di contatti e clienti, che possono mobilitare per ottenere merci, favori e informazioni. Sono anche abili nel recuperare le risorse necessarie e stringere accordi convenienti (**PAG. 159**).

NOMADE

"Alla gente non **fregava** molto di noi Nomadi. La mia famiglia andava e veniva come il **vento** e nessuno ci dava importanza. Cazzo, quelle volte che ci notavano cercavano addirittura di **buttarci** fuori. Adesso le cose sono **cambiate**. Quando la società va in merda, i vagabondi diventano **utili**. Adesso ci pagano per **spostare** merci e tenere fuori gli sciacalli. Mi sta bene. Non c'è nulla come la libertà della **strada** sotto le ruote. Ho una **moto**, un **fucile** e la mia **famiglia**. È tutto ciò che mi serve."

RACER RAJAVI, NOMADE DEGLI ALDECALDO

Anni fa le Corp scacciarono la tua famiglia dalla fattoria, si presero la terra e piazzarono vigilanti dappertutto... ma tutto questo era prima della Guerra. Eravate solo un gruppo di solitari e senzatetto, finché non vi riuniste in un Branco di quasi duecento Nomadi. A quei tempi eravate stipati in una flotta improvvisata di auto, furgoni, bus e camper, che vagava per le autostrade di un mondo a pezzi, alla ricerca di rifornimenti, lavoretti e ricambi. Il Branco era la tua casa, un'autentica città su ruote (con insegnanti, medici, capi e meccanici) dove tutti erano legati per parentela o matrimonio.

Negli Anni Rossi i Nomadi si sono evoluti. La vostra conoscenza della strada, di come raggiungere zone sicure oltre le selvagge autostrade vi ha resi i massimi esperti nel trasporto di persone, rifornimenti e materiali in un mondo disperato. I tuoi cugini in mare hanno preso possesso di enormi cargo e li hanno trasformati in convogli alimentari, mentre i Deltajock tengono aperte le linee di rifornimento con gli Highrider in orbita. Chiunque debba trasportare qualcosa sa che i Nomadi possono farlo. I vostri veicoli sono ben corazzati e con dozzine di armi rubate: minigun, lanciamissili e via dicendo. Ogni bambino del Branco sa usare un fucile e tutti hanno un coltello. Sei come un moderno cowboy sulla pista peggiore: hai un fucile, una moto e la tua Famiglia... è tutto ciò che ti occorre, perché sei un Nomade.

▶ Capacità di Ruolo: Garage

La Capacità di Ruolo del Nomade è Garage. Ogni volta che ne acquista un Grado ha la possibilità di aggiungere un altro veicolo (con caratteristiche minime e di costo pari o inferiore al Grado della Capacità) a quelli che sono già disponibili nella scuderia di Famiglia. Oppure può migliorare uno di quelli che già possiede. Inoltre, essendo nato al volante è capace di guidare qualsiasi tipo di veicolo con grande abilità (**PAG. 161**).

Segnare il Cammino

Per rendere più facile orientarsi nella Creazione del Personaggio, abbiamo inserito dei tag accanto alle sezioni rilevanti, così da capire al volo se fanno parte delle regole Gente di Strada, Edgerunner o Pacchetto Completo.

STRADA

Gente di Strada

EDGE

Edgerunner

CMPLT

Pacchetto Completo

In tutto il manuale, c'è anche il tag DATA accanto alle informazioni più interessanti, che possono aiutare a migliorare o espandere i concetti.

Data

Adesso sai che tipi circolano per le strade di Night City e che Ruoli hanno. Quindi, tuffiamoci nella creazione del tuo Personaggio di *Cyberpunk RED*.

Tre metodi per creare un personaggio

In ***Cyberpunk RED*** ci sono **tre modi per creare** un Personaggio: **Gente di Strada (Pregenerati), Edgerunner (Rapido e Sporco)** e **Pacchetto Completo (Punti)**. Ognuno ha vantaggi e svantaggi.

Gente di Strada (Pregenerati): questo è il sistema più veloce per creare un Personaggio, per chi non ha mai giocato di ruolo o vuole iniziare in fretta, ma non va sottovalutato! Nelle mani di un esperto, anche un Pregenerato base può diventare unico e complesso. Aggiungendo elementi durante il gioco, il Personaggio acquisisce individualità e diventa sempre più interessante.

Edgerunner (Rapido e Sporco): il sistema di creazione di ***Cyberpunk RED*** è progettato per essere molto flessibile. È possibile modificare il Personaggio a piacere, con molti tocchi personali lungo la strada, ma quando si desidera crearne uno senza troppi dettagli, il metodo Rapido e Sporco è un'ottima scelta.

Pacchetto Completo (Punti): il metodo a Punti è il più complesso. Tuttavia, dà la possibilità di realizzare esattamente il Personaggio che si desidera, usando riserve di punti per comprare Statistiche e Abilità e denaro per armi, armature, equipaggiamenti e cibernetica.

La sezione seguente include gli strumenti necessari per creare un Personaggio. Come aiuto abbiamo incluso delle tabelle che ti guideranno passo per passo.

> A Night City c'è un intero **bizzarro** ecosistema. I Corporativi si lavorano i consigli d'amministrazione e pagano Solitari e Netrunner per **eliminare** la concorrenza. Poi ci sono Meditech e Tecnici per **riparare** i Solitari e l'equipaggiamento. Poi i Tutori dell'Ordine, che **insabbiano** tutto, mentre Media e Rocker **ci scrivono sopra** articoli e canzoni. Al giorno d'oggi, praticamente **tutti** devono rivolgersi ai Fixer per procurarsi qualsiasi cosa. Cazzo, metà della roba che un Fixer vende al Mercato Notturno arriva a Night City con le carovane dei Nomadi! Tutti hanno bisogno di tutti gli altri... e nessuno **si fida** di nessuno.
>
> — Danika "Tundra" MacDouglas

Creare un Personaggio Gente di Strada o Edgerunner

▶ #1: Scegliere un Ruolo ◀

PAG. 29

Segnare la Capacità di Ruolo a Grado 4

Per maggiori informazioni sulle Capacità di Ruolo PAG. 142

▶ #2: Tirare il Background ◀

PAG. 43

Usare sia il Background Generale che quello del proprio Ruolo.

Scegliere la propria Lingua Madre, ottenendone l'Abilità a Livello 4.

▶ #3: Generare le Statistiche ◀

Cosa sono le Statistiche? PAG. 72

Come le genera la Gente di Strada? PAG. 73

Come le generano gli Edgerunner? PAG. 77

▶ #4: Calcolare le STAT Derivate ◀

Cosa sono le Statistiche Derivate? PAG. 79

Come si calcolano? PAG. 79

▶ #5: Determinare le Abilità ◀

Che Abilità ci sono? PAG. 81

Come le determina la Gente di Strada? PAG. 86

Come le acquisiscono gli Edgerunner? PAG. 88

▶ #6: Segnare Armi e Armature ◀

Per la lista delle Armi PAG. 91

Per la lista delle Armature PAG. 96

Come si determinano Armi e Armature? PAG. 98

▶ #7: Segnare il Completo ◀

Per la lista dell'Equipaggiamento PAG. 99

Per la lista degli Abiti PAG. 102

Come si determina il Completo? PAG. 103

E Stile di Vita e Alloggio? PAG. 105

Inoltre, tutti hanno 500 e$ da spendere o tenere per la partita.

▶ #8: Segnare il Cyberware ◀

Per la lista del Cyberware PAG. 110

Come si determina il Cyberware? PAG. 117

CREARE UN PERSONAGGIO PACCHETTO COMPLETO

CMPLT

▶ #1: Scegliere un Ruolo ◀

PAG. 29

Segnare la Capacità di Ruolo a Grado 4

Per maggiori informazioni sulle Capacità di Ruolo

PAG. 142

▶ #2: Tirare il Background ◀

PAG. 43

Usare sia il Background Generale che quello del proprio Ruolo.

Scegliere la propria Lingua Madre, ottenendone l'Abilità a Livello 4.

▶ #3: Acquistare le Statistiche ◀

Cosa sono le Statistiche?

PAG. 72

Come si comprano le STAT?

PAG. 78

Attenzione, nessuna STAT può essere sopra 8 o sotto 2.

▶ #4: Calcolare le STAT Derivate ◀

Cosa sono le Statistiche Derivate?

PAG. 79

Come si calcolano?

PAG. 79

▶ #5: Determinare le Abilità ◀

Che Abilità ci sono?

PAG. 81

Come si acquisiscono le Abilità?

PAG. 90

Attenzione, tutte le Abilità Base devono essere almeno a Livello 2.

Nessuna Abilità può superare Livello 6.

▶ #6: Acquisti ◀

Per la lista delle Armi

PAG. 91

Per la lista delle Armature

PAG. 96

Per la lista dell'Equipaggiamento

PAG. 99

Per la lista degli Abiti

PAG. 102

Per la lista del Cyberware

PAG. 110

Tutti hanno 2.550 e$ da spendere a piacere.

In più, tutti hanno 800 e$ da spendere in Moda e Fashionware.

E per Stile di Vita e Alloggio?

PAG. 105

Finiti i soldi? Puoi vendere l'anima per denaro

PAG. 118

RACCONTI DI STRADA
CREARE IL BACKGROUND

Background: miglioriamo il gioco di ruolo e le storie dei Personaggi dal 1984.

BACKGROUND

STRADA
Passo successivo:
STAT
PAG. 73

EDGE
Passo successivo:
STAT
PAG. 77

CMPLT
Passo successivo:
STAT
PAG. 78

È come uscire dalla vasca di clonazione (se la clonazione funzionasse in quel modo). Hai davanti una persona mezza formata, ancora grondante di melma. Magari hai una vaga idea di dove vuoi arrivare con questo Personaggio, ma nient'altro.

Quindi, come si trasforma questo foglio bianco in un vero Cyberpunk? Si comincia con il Background. È un diagramma di "complicazioni" ideato per aiutare a dare ai Personaggi un passato in autentico stile ***Cyberpunk***; include cultura d'origine, famiglia, amici, nemici, abitudini personali ed eventi chiave. È più che altro una guida; se si ottiene un risultato che non funziona con la propria visione del Personaggio si è liberi di cambiarlo. ***Cyberpunk*** si basa sull'interpretazione, quindi sfruttate queste informazioni: sono un perfetto generatore di avventure!

Ricordo che diceva di essere nata a Miami nel 2004 o giù di lì... Ne era abbastanza sicura, perché si ricordava di quando gli Europei sganciarono rocce su Washington e un tiro impreciso centrò Tampa...

Aveva due incredibili occhi blu, chiari come cristalli di Lace, e un sorriso da copertina. Ovviamente, gli occhi erano Teknics 2350 e il sorriso era davvero preso da una copertina... una gran bella bioscultura. Non mi importava quanto fosse vera. Il ricordo me lo fa ancora venire duro. Sì, sono quel tipo di persona.

— JOHNNY SILVERHAND

DETTAGLI

Vediamo cosa c'è dentro la testa di questo punk (a parte la cibernetica). Per ogni tabella tira **1d10** o **1d6** per determinare un pezzo del suo passato, stile o prospettiva sul mondo. In certi casi, servono tiri multipli sulla stessa tabella. Se, a un certo punto, si ottiene qualcosa che non sembra funzionare bene con l'idea del Personaggio si è liberi di scegliere un'altra opzione.

▸ Cultura di Origine ◂

Il mondo di ***Cyberpunk*** è multiculturale e transnazionale. Bisogna imparare a trattare con persone provenienti da ogni angolo di questo pianeta a pezzi e caotico o morire per aver guardato storto la persona sbagliata. Il luogo di nascita determina la lingua madre. In *RED* si immagina che tutti parlino ***Streetslang***, un pidgin evolutosi al punto da essere usato da chiunque, ma è probabile che ognuno conosca anche un'altra lingua, quella che ha imparato in braccio a sua madre. Dopo aver tirato la regione culturale, occorre scegliere una delle lingue elencate accanto e **il Personaggio inizia con 4 Livelli nell'Abilità relativa.** Esistono centinaia di idiomi al mondo, ma qui sono inclusi solo quelli più comuni di ogni regione negli Anni Rossi. Chi vuole che il suo Personaggio parli una lingua non indicata può sceglierla liberamente.

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Regione Culturale (Generale)	Linguaggi che Potresti Parlare *(scegline uno)*
1	Nord America	Cinese, Cree, Creolo, Francese, Inglese, Navajo, Spagnolo
2	Centro/Sud America	Creolo, Guaraní, Inglese, Maya, Portoghese, Quechua, Spagnolo, Tedesco
3	Europa Occidentale	Francese, Inglese, Italiano, Norvegese, Olandese, Portoghese, Spagnolo, Tedesco
4	Europa Orientale	Finlandese, Inglese, Polacco, Rumeno, Russo, Ucraino
5	Medio Oriente/Nord Africa	Arabo, Berbero, Ebraico, Farsi, Francese, Inglese, Turco
6	Africa Sub-Sahariana	Arabo, Francese, Hausa, Inglese, Lingala, Oromo, Portoghese, Swahili, Twi, Yoruba
7	Asia Meridionale	Bengalese, Dari, Hindi, Inglese, Nepalese, Sinhala, Tamil, Urdu
8	Sud-Est Asiatico	Arabo, Birmano, Filippino, Hindi, Indonesiano, Inglese, Khmer, Malese, Vietnamita
9	Asia Orientale	Cantonese, Cinese Mandarino, Coreano, Giapponese, Inglese, Mongolo
10	Oceania/Isole del Pacifico	Francese, Hawaiano, Inglese, Maori, Pama-Nyungan, Tahitiano

Esempio di Background

Victoria ha deciso di giocare una Netrunner, quindi il passo seguente è il Background. Inizia con la cultura d'origine e sceglie di tirare. Le piace l'idea di riunire una serie di risultati casuali in una storia coerente.

Ottiene 6 sul d10 e, in base alla tabella della Cultura d'Origine, la sua famiglia viene dall'Africa sub-sahariana. Il GM le spiega che l'Africa è nel bel mezzo di un boom tecnologico, grazie agli stretti rapporti con gli Highrider in orbita. Nella realtà, Victoria ha parenti in Etiopia, quindi decide che anche la sua Netrunner viene da lì. Non è ancora sicura del perché se ne sia andata, ma sa che il motivo emergerà continuando a creare il Background.

Infine, Victoria controlla la lista delle lingue. Vede che non c'è l'Amarico, lingua ufficiale dell'Etiopia, ma le regole dicono che è libera di aggiungerla se ha senso. Victoria annota che la Netrunner ha 4 livelli dell'Abilità Linguaggio (Amarico).

▶ Personalità ◀

Questo è il carattere del Personaggio. È un tipo che sta lontano dalla calca, arrogante e calcolatore? È un festaiolo che ama sballarsi? O un professionista serio e competente che ha sempre un piano?

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Che Tipo Sei?
1	Timido e discreto
2	Ribelle, antisociale e violento
3	Arrogante, fiero e altezzoso
4	Lunatico, incauto e testardo
5	Schizzinoso e nervoso
6	Serio e stabile
7	Sciocco e con la testa tra le nuvole
8	Furtivo e ingannevole
9	Intellettuale e distaccato
10	Amichevole e socievole

HÉLIO FRAZÃO

Abiti e Stile Personale

In ***Cyberpunk***, l'apparenza è (per La Strada) il tuo passaporto. Abiti, pettinatura e tocchi personali possono determinare il modo in cui la gente si rapporta con te, nel bene o nel male. Un Corporativo che indossa Casual, ha un mohawk arcobaleno e cicatrici rituali probabilmente *non* avrà la promozione che desidera.

Lo stile dell'abbigliamento indica solo il tipo preferito, non i singoli oggetti. Un Personaggio può indossare una giacca da ufficio, una con le frange da Nomade, una a collo alto con luci high-tech stile Urban Flash o anche una di cuoio strappata con i colori della gang sulla schiena. Sono tutti lo stesso oggetto (una giacca), ma adattato al proprio stile preferito.

Tira 1d10 per colonna o scegli.

Tiro	Stile di Abbigliamento	Taglio di Capelli
1	Chic *(standard, colorato, modulare)*	Mohawk
2	Casual *(comfort, agile, atletico)*	Lunghi e malmessi
3	Urban Flash *(vistoso, tecnologico, da strada)*	Corti a punta
4	Business *(comando, presenza, autorità)*	Scompigliati
5	Alta Moda *(esclusivo, design, couture)*	Calvo
6	Bohémien *(popolare, retrò, spirito libero)*	A strisce
7	Trasandato *(senzatetto, malridotto, vagabondo)*	Colori selvaggi
8	Gang *(pericoloso, violento, ribelle)*	Corti e ordinati
9	Cuoio da Nomade *(western, solido, tribale)*	Corti e ricci
10	Asia Pop *(sgargiante, cosplay, giovane)*	Lunghi e lisci

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Il Dettaglio che Non Manca Mai
1	Tatuaggi
2	Occhiali a specchio
3	Cicatrici rituali
4	Guanti borchiati
5	Anelli al naso
6	Piercing alla lingua o altrove
7	Strani innesti alle unghie
8	Stivali con borchie o tacchi alti
9	Guanti senza dita
10	Strane lenti a contatto

Esempio di Background

Adesso Victoria conosce la Cultura d'Origine della sua Netrunner (Africa sub-sahariana) e la Personalità (seria e stabile). Ora è il momento di Abiti e Stile Personale. Ci sono tre categorie: Stile d'Abbigliamento, Taglio di Capelli e Dettaglio.

Victoria tira 4 per lo Stile d'Abbigliamento: Business. 9 per il Taglio di Capelli: corti e ricci. 5 per il Dettaglio: anelli al naso.

È chiaro che alla Netrunner di Victoria piacciono le cose chiare e professionali. Pensandoci, decide che lo ha appreso dalla sua famiglia, che le ha instillato l'idea di "vestirsi per fare colpo" sin da piccola, soprattutto quando parla con gli estranei. "Un estraneo raramente guarda oltre l'apparenza," diceva suo padre "Fai in modo che la tua significhi business." La Netrunner preferisce giacche e cravatte e tiene i capelli corti al naturale. L'anello al naso è un piccolo ricordo di casa, perché le è stato regalato prima che lasciasse l'Etiopia.

Motivazioni e Rapporti

Tira 1d10 per colonna o scegli.

Tiro	A Cosa Dai Più Valore?	Cosa Provi Verso la Maggior Parte della Persone?
1	Denaro	Resto neutrale.
2	Onore	Resto neutrale.
3	Parola data	Mi piacciono quasi tutte.
4	Onestà	Le odio quasi tutte.
5	Conoscenza	Le persone sono strumenti. Le uso per i miei scopi e poi le butto.
6	Vendetta	Ogni persona ha il proprio valore come individuo.
7	Amore	Le persone sono ostacoli da distruggere quando si mettono sulla mia strada.
8	Potere	Le persone sono traditrici. Non mi appoggio a nessuno.
9	Divertimento	Bisogna spazzare via tutti e lasciare che gli scarafaggi prendano il potere.
10	Amicizia	Le persone sono meravigliose!

Ciò a Cui Dai Valore

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Chi è la Persona a Cui Tieni di Più?
1	Un genitore
2	Un fratello o sorella
3	Un amante
4	Un amico
5	Te stesso
6	Un animale domestico
7	Un insegnante o mentore
8	Un personaggio pubblico
9	Un eroe personale
10	Nessuno

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Qual è l'Oggetto a Cui Tieni di Più?
1	Un'arma
2	Un attrezzo
3	Un capo d'abbigliamento
4	Una fotografia
5	Un libro o diario
6	Una registrazione
7	Uno strumento musicale
8	Un gioiello
9	Un giocattolo
10	Una lettera

Sì, il Possente Bozo, Strappatore di Braccia, porta sempre con sé il suo orsacchiotto preferito. Stai prendendo in giro il Possente Bozo, Strappatore di Braccia?

— IL POSSENTE BOZO
STRAPPATORE DI BRACCIA

Background

Ora che sappiamo com'è il Personaggio è tempo di scoprire da dove viene, di esplorare il suo Background.

▶ Background Familiare ◀

Chi è il Personaggio e da dove viene? È cresciuto nella bambagia o ha pugnalato il fratello per rubargli un altro morso del ratto morto che avevano trovato?

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Origini	Descrizione
1	Dirigenti corporativi	Ricchi, potenti, con servitù, case di lusso e il meglio di tutto. La sicurezza privata ti ha tenuto al sicuro. Hai frequentato un'importante scuola privata.
2	Manager corporativi	Borghesi, con grandi case in quartieri sicuri, belle auto, ecc. A volte i tuoi assumevano servitù, ma era raro. Hai avuto un'istruzione in parte privata e in parte corporativa.
3	Tecnici corporativi	Classe media, con comodi conapt o case nelle beaverville, minivan e scuole tecniche gestite dalla Corporazione. Era come vivere in un mix tra l'America anni '50 e 1984.
4	Branco di Nomadi	Hai abitato tra roulotte robuste ed enormi kombi. Hai imparato a guidare e combattere sin da piccolo, ma la famiglia si è sempre presa cura di te. Il cibo era fresco e abbondante. Sei stato educato in casa.
5	"Famiglia" di ganger	Una casa violenta e selvaggia ovunque la gang prendesse il controllo. Di solito eri affamato, infreddolito e spaventato. Probabilmente non sai chi sono i tuoi veri genitori. Istruzione? La gang ti ha insegnato a combattere, uccidere e rubare... che altro serve?
6	Zona di Combattimento	Un passo sopra i ganger. La tua casa era un edificio semidistrutto e fortificato nella 'Zona'. A volte avevi fame, ma riuscivi a recuperare letto e pasti regolari. Istruito a casa.
7	Senzatetto Urbani	Vivevi in auto, cassonetti o container abbandonati, quando andava bene. Spesso eri affamato, infreddolito e spaventato... a meno che fossi pronto a batterti per gli avanzi. Istruzione? La scuola dei duri.
8	Topi da Megastruttura	Sei cresciuto in una delle nuove megastrutture sorte dopo la Guerra. Un piccolo conapt, Kibble e scop come cibo, un letto quasi caldo. Alcuni degli adulti più istruiti o la Corporazione locale potrebbero aver creato una scuola.
9	Reclamatori	Siete partiti dalla strada, ma vi siete fermati in una città fantasma o da ricostruire. Una vita da pionieri, pericolosa, ma con molto cibo semplice e un posto sicuro dove dormire. Sei stato educato a casa, quando qualcuno ne aveva il tempo.
10	Edgerunner	La tua casa cambiava sempre in base al "lavoro" dei tuoi genitori. Poteva essere un appartamento di lusso, un conapt urbano o un cassonetto quando eravate in fuga. Il cibo e i rifugi oscillavano tra cinque stelle e Kibble.

Esempio di Background

Victoria continua il suo percorso determinando a cosa il suo Personaggio dà più valore (conoscenza), cosa prova per il prossimo (neutrale), la persona più importante per lei (un amico) e l'oggetto più caro (un giocattolo). Il prossimo è il Background Familiare.

Ottiene 6, ossia Zona di Combattimento. Visto quanto ha già determinato, questo non ha alcun senso, quindi lo sostituisce con Tecnici Corporativi. I suoi papà, decide, lavoravano al parco veicoli di una compagnia etiopica specializzata nell'export di beni di lusso per gli Highrider in orbita. È cresciuta in un ambiente tranquillo e sicuro e ha ereditato il loro talento per la tecnologia, ma lo applica al Netrunning.

▶ L'Ambiente ◀

Come è cresciuto il Personaggio? Che posti frequentava con i suoi fratelli e sorelle? Calmi e tranquilli? Folli e pericolosi? Molto oppressivi? È possibile che gli sia accaduto qualcosa e che l'ambiente dove è cresciuto sia completamente diverso dal Background Familiare.

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	La Tua Infanzia
1	Correvi per la Strada senza supervisione.
2	In una zona corporativa sicura, isolata dal resto della città.
3	In un branco di Nomadi, muovendoti da un posto all'altro.
4	In un branco di Nomadi addetti ai trasporti (via nave, aereo o carovane).
5	In un quartiere lussuoso ora in decadenza, respingendo i booster per sopravvivere.
6	Nel cuore della Zona di Combattimento, in un edificio distrutto con altri senzatetto.
7	In un'enorme Megastruttura controllata da una Corp o dal municipio.
8	Nelle rovine di una città deserta o occupata dai Reclamatori.
9	In una Nazione alla Deriva (o città galleggiante) dove si riunivano persone d'ogni tipo.
10	In un "grattastelle" corporativo di lusso, ben lontano dalle masse.

▶ Crisi Familiare ◀

Negli Anni Rossi, il mondo si sta riprendendo da una guerra globale e svariati altri disastri. È probabile che sia accaduto qualcosa alla famiglia del Personaggio. Qual è la sua storia?

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Evento
1	La tua famiglia ha perso tutto a causa di un tradimento.
2	La tua famiglia ha perso tutto a causa di una pessima gestione delle finanze.
3	La tua famiglia è stata esiliata o scacciata dalla sua casa/nazione/Corporazione.
4	La tua famiglia è imprigionata e solo tu sei riuscito a fuggire.
5	La tua famiglia è scomparsa e sei l'ultimo rimasto.
6	La tua famiglia è stata sterminata e sei l'unico sopravvissuto.
7	La tua famiglia è coinvolta in una cospirazione a lungo termine, oppure è legata a un'organizzazione, associazione, gruppo criminale o rivoluzionario.
8	La tua famiglia è stata dispersa da una serie di sfortunati eventi.
9	La tua famiglia è perseguitata da una faida che si protrae da generazioni.
10	Hai ereditato un grosso debito, che dovrai onorare prima di poter continuare con la tua vita.

HÉLIO FRAZÃO

▶ Amici ◀

Non fa tutto schifo. A volte si incontrano persone pronte a coprirti le spalle.

Tira 1d10 e sottrai 7 (minimo 0) **per vedere quanti veri amici hai.**
Poi *scegli* o *tira 1d10* per decidere i tuoi rapporti con ciascuno.

Tiro	Rapporto con l'Amico
1	Come un fratello o una sorella maggiore.
2	Come un fratello o una sorella minore.
3	Insegnante o mentore.
4	Partner o collega.
5	Ex-amante.
6	Un vecchio nemico.
7	Come un genitore.
8	Un amico d'infanzia.
9	Qualcuno che hai conosciuto sulla Strada.
10	Qualcuno con cui hai interessi o scopi in comune.

▶ Nemici ◀

In ***Cyberpunk*** i nemici sono una costante nella vita. Prima o poi farai incazzare qualcuno, quindi meglio scoprire subito di chi si tratta, perché ce l'ha con te e cosa può farti.

Tira 1d10 e sottrai 5 (minimo 0) **per vedere quanti nemici hai.**
Dopo di che, per ognuno, *scegli* o *tira 1d10* per ciascuna colonna.
Una volta determinato chi sono i tuoi nemici, vai alla tabella Dolce Vendetta per vedere come potrebbero agire se mai vi incontraste.

Tiro	Nemico	Motivo. Scegli Chi è la Vittima.	Cosa Può Scatenarti Contro?
1	Ex-amico	Uno ha fatto perdere faccia o status all'altro.	Solo se stesso e non ci prova neppure troppo seriamente.
2	Ex-amante	La morte di un amante, amico o parente.	Solo se stesso.
3	Parente	Grossa umiliazione pubblica.	Se stesso e un amico fidato.
4	Nemico sin dall'infanzia	Aver accusato l'altro di codardia o altri difetti.	Se stesso e 1d6/2 amici.
5	Lavorava per te	Diserzione o tradimento.	Se stesso e 1d10/2 amici.
6	Il tuo datore di lavoro	Aver rifiutato un'offerta di lavoro o romantica.	Una gang (almeno 1d10+5 persone).
7	Partner o collega di lavoro	Semplicemente non vi piacete.	Polizia locale o altri Tutori dell'Ordine.
8	Un corporativo	Rivali in amore.	Un potente capobanda o una piccola Corporazione.
9	Funzionario governativo	Rivali di lavoro.	Una potente Corporazione.
10	Booster	Uno ha incastrato l'altro per un crimine mai commesso.	Un'intera città, governo o agenzia.

Dolce Vendetta!

Non hai idea di quanto possano andare male le cose finché tra te e i tuoi nemici non scorre del sangue. Quando vi incontrerete, cosa succederà? Volerà il piombo?

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Cosa Farai/Ti Farà?
1-2	La feccia va ignorata.
3-4	Cercare di strappargli la faccia in preda a una furia omicida.
5-6	Colpirlo indirettamente alle spalle.
7-8	Insultarlo.
9	Incastrarlo per un crimine mai commesso.
10	Andare a cercarlo per ucciderlo o mutilarlo.

HUNTANG

Tragica(he) Storia(e) d'Amore

Non sarebbe ***Cyberpunk*** se ci fosse un "e vissero felici e contenti", dico bene? Probabilmente ti sei innamorato, ma potrebbe anche non essere così.

Non ci interessano le storie che hanno *funzionato*, ma quelle brutte, che ti hanno strappato il cuore. Inoltre, vogliamo sapere chi erano i tuoi ex (puoi usare la sezione dettagli per crearne aspetto, carattere e cosa avevate in comune). Non che importi molto, dopo tutto.

***Tira 1d10 e sottrai 7 (minimo 0)* per vedere quante tragiche storie d'amore hai avuto. Poi usa la tabella per scoprire come sono finite.**

Tiro	Cos'è Accaduto?
1	Il tuo amante è morto in un incidente.
2	Il tuo amante è misteriosamente scomparso.
3	Semplicemente non ha funzionato.
4	Un obiettivo personale o vendetta si è messo tra di voi.
5	Il tuo amante è stato rapito.
6	Il tuo amante è impazzito o è diventato cyberpsicotico.
7	Il tuo amante si è suicidato.
8	Il tuo amante è stato ucciso in uno scontro.
9	Un rivale ti ha messo fuori gioco.
10	Il tuo amante è in prigione o in esilio.

Conclusione

Adesso conosci la tua storia, il tuo stile e la tua turbolenta vita amorosa. È tempo di concludere, decidendo cosa vuoi dalla vita.

▶ Scopo nella Vita ◀

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Scopo nella Vita
1	Liberarti della tua cattiva reputazione.
2	Ottenere potere e controllo.
3	Levarti dalla Strada a ogni costo.
4	Causare dolore e sofferenza a chiunque ti ostacoli.
5	Lasciarti alle spalle la tua vecchia vita e dimenticarla.
6	Dare la caccia a chi ti ha ridotto così e fargliela pagare.
7	Ottenere ciò che è tuo di diritto.
8	Salvare, se possibile, tutti coloro che sono coinvolti nella tua storia (come amanti o parenti).
9	Ottenere fama e successo.
10	Essere temuto e rispettato.

Background di Ruolo

Alcune situazioni sono universali, altre molto specifiche, per esempio come il lavoro di ogni giorno (o notte o occasionale o... non siamo qui per giudicare) tocca la vita del Personaggio. Ciò che un caparbio Tutore dell'Ordine affronta sulla Strada è molto diverso da quello che un Rocker vede nei club luccicanti ed entrambi incontrano situazioni che un Corporativo privilegiato non immagina neppure. Per questo ci sono una serie di Background di Ruolo che si aggiungono a quelli normali. Divertitevi!

Rocker pag. 54

Solitario pag. 55

Netrunner pag. 56

Tecnico pag. 58

Meditech pag. 60

Media pag. 62

Corporativo pag. 63

Tutore dell'Ordine pag. 65

Fixer pag. 66

Nomade pag. 68

ROCKER

DATA
Per maggiori dettagli sull'intrattenimento in *Cyberpunk RED* vedere PAG. 329.

▶ Che Tipo di Rocker Sei ◀

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Tipo
1	Musicista
2	Poeta Slam
3	Artista di Strada
4	Performer
5	Comico
6	Oratore
7	Politicante
8	Rapper
9	DJ
10	Idol

▶ Sei in un Gruppo o un Solista? ◀

Scegli Gruppo o Solista.

gruppo → Dove ti Esibisci?

solista → Una Volta Eri in un Gruppo?

▶ Una Volta Eri in un Gruppo? ◀

Scegli se sei mai stato in un gruppo o sei sempre stato un solista.

gruppo → Perché te ne Sei Andato?

solista → Dove ti Esibisci?

▶ Chi ce l'Ha con Te/con il Tuo Gruppo? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Un ex-membro del gruppo che pensa che tu lo abbia fregato.
2	Un gruppo o artista rivale che vuole rubarti il mercato.
3	Corporativi a cui non piace il tuo messaggio.
4	Critici e altri "influencer" che vogliono distruggerti.
5	Una vecchia stella che si sente minacciata dalla tua fama crescente.
6	Un amante o personaggio pubblico che vuole vendicarsi per motivi personali.

▶ Dove ti Esibisci? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Locale
1	Caffè alternativi
2	Club privati
3	Bettole malfamate
4	Performance improvvisate
5	Nightclub in città
6	Sul Data Pool

▶ Perché te ne Sei Andato? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Motivo
1	Eri uno stronzo e gli altri ti hanno buttato fuori.
2	Ti sei fatto beccare a letto con la mainline di un altro membro.
3	Gli altri sono morti in un tragico "incidente".
4	Gli altri sono stati ammazzati o separati da nemici esterni.
5	Il gruppo si è sciolto per "divergenze creative".
6	Hai deciso di lavorare da solo.

Che Tipo di Solitario Sei?

Tira 1d6 o discutine con il GM.

Tiro	Tipo
1	Guardia del corpo
2	Gorilla di strada
3	Tirapiedi corporativo che fa lavoretti
4	Agente black ops corporativo o freelance
5	Vigilante locale mercenario
6	Assassino mercenario

Qual è la Tua Bussola Morale?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Bussola Morale
1	Lavori sempre per i buoni e cerchi di sistemare i “cattivi”.
2	Risparmi sempre gli innocenti (vecchi, donne, bambini, animali).
3	Ogni tanto fai qualcosa di poco etico, ma è raro.
4	Spietato e votato al profitto, lavori per chiunque e fai di tutto per denaro.
5	Sei pronto a piegare le regole (e la legge) per finire il lavoro.
6	Assolutamente malvagio. Ti occupi di cose illegali e immorali; in effetti ti piace.

Chi ti ha Preso di Mira?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Una Corporazione che hai fatto arrabbiare.
2	Una gang di booster che hai affrontato in passato.
3	Un Tutore dell’Ordine (o più d’uno) che ti crede colpevole di un crimine.
4	Un Solitario rivale di un’altra Corporazione.
5	Un Fixer che ti considera una minaccia.
6	Un Solitario rivale che ti vede come la sua nemesi.

Qual è il Tuo Territorio Operativo?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Territorio
1	Una Zona Corporativa.
2	Zone di Combattimento.
3	L’intera città.
4	Il territorio di una singola Corporazione.
5	Il territorio di un particolare Fixer o contatto.
6	Ovunque ti porti il denaro.

NETRUNNER

DATA

C'è un intero capitolo sul Netrunning a partire da PAG. 195.

Che Tipo di Netrunner Sei?

Tira 1d6 o parlane con il GM.

Tiro	Tipo
1	Hacker freelance e mercenario.
2	"Clone runner" corporativo che lavora per l'autorità.
3	Hacktivista deciso a smascherare i cattivi.
4	Hackeri i sistemi per divertimento.
5	Membro di un gruppo di freelance.
6	Lavori per un Media, politico o Tutore dell'Ordine, che ti paga in base alle necessità.

Hai un Partner o Lavori da Solo?

Scegli se hai un partner o lavori da solo.

solo

partner

Com'è il Tuo Spazio di Lavoro?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Spazio di Lavoro
1	Schermi ovunque.
2	Potresti giurare che in Virtuality è molto meglio.
3	Un letto lurido ricoperto di cavi.
4	Corporativo, modulare e pratico.
5	Minimalista, pulito e organizzato.
6	Occupa tutta la tua casa.

Se Hai un Partner Chi è?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Parente.
2	Vecchio amico.
3	Un possibile partner romantico.
4	Partner segreto, forse una IA Ribelle. Forse.
5	Partner segreto legato a mafia/gang.
6	Partner segreto con legami corporativi.

▶ Alcuni dei Tuoi Clienti ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Fixer locali che ti mandano i loro clienti.
2	Gang locali che proteggono il tuo spazio di lavoro mentre sistemi minacce in Rete.
3	Corporativi che ti usano per "black project".
4	Solitari locali o altri combattenti che ti usano per la sicurezza dei loro sistemi.
5	Nomadi o Fixer locali che ti usano per la sicurezza dei sistemi di famiglia.
6	Lavori per te stesso, vendendo i dati che trovi in Rete.

▶ Dove ti Procuri i Programmi? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Dove?
1	Rovisti nelle vecchie zone abbandonate della città.
2	Li rubi ai Netrunner a cui bruci il cervello.
3	Te li fornisce un Fixer locale in cambio di lavoro.
4	Te li forniscono dei Corporativi in cambio dei tuoi servigi.
5	Hai una backdoor in alcuni magazzini corporativi.
6	Vai a procurarteli al Mercato Notturno ogni volta che puoi.

▶ Chi ti Ha Preso di Mira? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Pensi che sia una IA ribelle o un fantasma della Rete. Comunque, brutte notizie.
2	Netrunner rivali a cui non piaci.
3	Corporativi che ti vogliono in esclusiva.
4	Tutori dell'Ordine che ti considerano un "black hat" e vogliono incastrarti.
5	Vecchi clienti che pensano che tu li abbia fregati.
6	Un Fixer o un altro cliente che ti vuole in esclusiva.

Esempio di Background

Victoria passa a compilare il Background di Ruolo per i Netrunner. Tira 1 sulla prima tabella: è una hacker freelance mercenaria. Poi decide che la sua Netrunner lavora da sola. Lo spazio di lavoro è 5, minimalista, pulito e organizzato. Con un altro 5 scopre che tra i suoi clienti ci sono dei Fixer che la usano per la sicurezza dei loro sistemi. Un 6 indica che si procura i Programmi al Mercato Notturno e un 1 le dice che c'è una IA ribelle o un Fantasma della Rete che la cerca!

Victoria ci pensa e decide che Maryam, la sua Netrunner, se n'è andata di casa per cercare fortuna, dopo essere stata rifiutata per la sicurezza di una Rete Highrider. Arrivata a Night City ha scoperto in fretta che era dura trovare buoni lavori. Per fortuna, un amico l'ha presentata ad alcuni Fixer che avevano bisogno delle sue capacità per mettere al sicuro i loro dati. E il nuovo nemico? Forse, prima di lasciare l'Africa, Maryam ha hackerato una vecchia Fortezza Dati, dimenticata dalla Netwatch durante l'epurazione della vecchia Rete; quel che c'era dentro ha trovato il modo per seguirla a Night City.

TECNICO

▶ Che Tipo di Tecnico Sei? ◀

Tira 1d10 o parlane con il GM.

Tiro	Tipo
1	Tecnico del cyberware
2	Meccanico di veicoli
3	Tuttofare
4	Tecnico elettronico
5	Armaiolo
6	Inventore pazzo
7	Meccanico di robot e droni
8	Meccanico di macchinari pesanti
9	Rovistatore
10	Meccanico di imbarcazioni

▶ Com'è il Tuo Spazio di Lavoro? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Spazio di Lavoro
1	Un salone ricoperto di progetti.
2	Tutto è organizzato in codici colore, ma resta un incubo.
3	Completamente digitale e con ossessivi backup quotidiani.
4	Progetti tutto sul tuo Agent.
5	Conservi di tutto, non si sa mai.
6	Solo tu capisci il tuo sistema di archiviazione.

solo

▶ Hai un Partner o Lavori da Solo? ◀

Scegli se hai un partner o lavori da solo.

partner

▶ Se Hai un Partner, Chi è? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Parente
2	Vecchio amico
3	Possibile partner romantico
4	Mentore
5	Partner segreto legato a mafia/gang
6	Partner segreto con legami corporativi

VUOI COSA? OK, MA TI COSTERÀ UN EXTRA. DOVRÒ COMPRARMI DEL COLLIRIO DOPO QUESTA.

— TORCH

▶ Chi Sono i Tuoi Clienti Principali? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Fixer locali che ti mandano i loro clienti.
2	Gang locali che proteggono il tuo spazio di lavoro o casa.
3	Corporativi che ti usano per "black project".
4	Solitari locali o altri combattenti che ti usano per la manutenzione delle armi.
5	Nomadi o Fixer locali che ti portano tecnologia "recuperata" da riparare.
6	Lavori per te stesso, vendendo quel che inventi/ripari.

▶ Dove ti Procuri i Rifornimenti? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Dove?
1	Rovisti nelle vecchie zone abbandonate della città.
2	Ripulisci i cadaveri dopo gli scontri a fuoco.
3	Te li fornisce un Fixer locale in cambio di lavoro.
4	Te li forniscono dei Corporativi in cambio dei tuoi servigi.
5	Hai una backdoor in alcuni magazzini corporativi.
6	Vai a procurarteli al Mercato Notturno ogni volta che puoi.

▶ Chi ti Ha Preso di Mira? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Ganger della Zona di Combattimento che ti vogliono in esclusiva.
2	Un Tecnico rivale che vuole rubarti i clienti.
3	Corporativi che ti vogliono in esclusiva.
4	Una grossa compagnia che considera le tue mod una minaccia.
5	Vecchi clienti che pensano che tu li abbia fregati.
6	Un Tecnico rivale che cerca di anticiparti per risorse e ricambi.

Spazi di Lavoro

*Più avanti (**PAG. 377**) ci sono le regole sugli Alloggi, dove i personaggi riposano. Chi è esausto subisce penalità alle Prove a causa della mancanza di sonno.*

Alcuni Ruoli, come Tecnici e Netrunner, hanno una tabella dello Spazio di Lavoro come parte del Background specifico. Il risultato non rappresenta un locale di proprietà del Personaggio, ma come egli o ella organizza gli spazi dove lavora. Può essere una parte dell'Alloggio che occupa, un tavolo a casa del suo partner o qualsiasi angolino dove riesca a installarsi.

Lo Spazio di Lavoro è considerato un Alloggio. Chi vi dorme è considerato come se avesse riposato in un veicolo, a meno che lo Spazio di Lavoro sia ricavato all'interno dell'Alloggio del Personaggio (per esempio, una stanza del suo conapt).

MEDITECH

▶ Che Tipo di Meditech Sei? ◀

Tira 1d10 o discutine con il GM.

DATA

Per maggiori dettagli sul ricucire le persone vedere PAG. 219.

Tiro	Tipo
1	Chirurgo
2	Medico generico
3	Specialista di traumatologia
4	Psichiatra
5	Terapista per cyberpsicotici
6	Bisturi
7	Operatore di criosistemi
8	Farmacista
9	Bioscultore
10	Patologo forense

▶ Hai un Partner o Lavori da Solo? ◀

Scegli se hai un partner o lavori da solo.

partner

solo

▶ Dicci del Tuo Partner. ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Squadra del Trauma Team
2	Vecchio amico
3	Possibile partner romantico
4	Parente
5	Partner segreto legato a mafia/gang
6	Partner segreto con legami corporativi

DATA

Trauma Team: Corporazione specializzata in medicina d'emergenza. Per maggiori dettagli vedere PAG. 279.

▶ Com'è il Tuo Spazio di Lavoro? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Spazio di Lavoro
1	Sterilizzato ogni mattina con minuziosa precisione.
2	Non più all'avanguardia, ma comodo.
3	Usi l'equipaggiamento criogenico per raffreddare le bibite.
4	Tutto è usa e getta, sigillato fino al momento di usarlo.
5	Non pulito quanto sperano molti tuoi pazienti.
6	Meticolosamente organizzato, ordinato e sterilizzato.

▶ Chi sono i Tuoi Clienti Principali? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Fixer locali che ti mandano i loro clienti.
2	Gang locali che proteggono il tuo spazio di lavoro o casa in cambio di assistenza medica.
3	Corporativi che ti usano per "black project".
4	Solitari locali o altri combattenti in cerca di assistenza medica.
5	Nomadi o Fixer locali che ti portano i feriti.
6	Lavori come paramedico per il Trauma Team.

▶ Dove Ti Procuri i Rifornimenti? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Dove?
1	Rovisti le scorte mediche nelle zone abbandonate della città.
2	Ripulisci i cadaveri dopo gli scontri a fuoco.
3	Te li fornisce un Fixer locale in cambio di lavoro.
4	Te li forniscono Corporativi o il Trauma Team in cambio dei tuoi servigi.
5	Hai una backdoor in alcuni magazzini corporativi.
6	Vai a procurarteli al Mercato Notturno ogni volta che puoi.

HÉLIO FRAZÃO

MEDIA

DATA

Per maggiori informazioni su come la gente del 2045 ottiene notizie vedere PAG. 326.

Che Tipo di Media Sei?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Tipo
1	Blogger
2	Scrittore di libri
3	Videografo
4	Documentarista
5	Giornalista investigativo
6	Scriba della Strada

Come Raggiungi il Pubblico?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Come?
1	Riviste mensili
2	Blog
3	Video sul feed mainstream
4	Notiziario televisivo
5	"Libri"
6	Screamsheet

Quanto Sei Etico?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Etica
1	Equo, onesto con forte etica. Pubblichi solo fatti verificabili.
2	Equo e onesto, ma sei disposto a seguire voci e pettegolezzi se serve.
3	A volte fai cose non esattamente etiche, ma di rado. Hai degli standard da mantenere.
4	Sei disposto a piegare tutte le regole per beccare i cattivi, ma solo i cattivi.
5	Spietato e deciso a fare il colpo grosso, anche se vuol dire infrangere la legge. Scavi nel torbido.
6	Totalmente corrotto. Accetti mazzette e scrivi articoli immorali continuamente. Vendi la tua penna al miglior offerente.

Che Tipo di Storie Vuoi Raccontare?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Storie
1	Intrighi politici
2	Scandali ecologici
3	Pettegolezzi sulle celebrità
4	Scandali corporativi
5	Editoriali
6	Propaganda

CORPORATIVO

Per che Tipo di Corp Lavori?

Tira 1d10 o discutine con il GM.

Tiro	Tipo
1	Finanziaria
2	Media e Comunicazioni
3	Tecnologie Mediche e Cibernetiche
4	Farmaceutica e Biotecnologie
5	Cibo, Abiti o Beni di Prima Necessità
6	Produzione di Energia
7	Strumenti Elettronici e Robotica
8	Servizi alle Corporazioni
9	Servizi al Consumatore
10	Edilizia e Immobiliare

Di che Divisione Fai Parte?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Divisione
1	Fornitori
2	Produzione
3	Ricerca e Sviluppo
4	Risorse Umane
5	Pubbliche Relazioni/Pubblicità
6	Fusioni e Acquisizioni

Quanto è Buona/Cattiva la tua Corp?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Etica
1	Lavora sempre per il bene, con pratiche assolutamente etiche.
2	Gestisce un business sempre giusto ed equo.
3	Ogni tanto fa cose poco etiche, ma è raro.
4	Pronta a piegare le regole per ottenere ciò che vuole.
5	Spietata e votata al profitto, disposta a fare alcune cose immorali.
6	Totalmente malvagia. Sempre coinvolta in pratiche illegali e immorali.

Corporativi e Tutori dell'Ordine in un Gioco Punk

È un fatto fin troppo comune che, nel mondo reale, chi ha il potere schiacci chi non ce l'ha. Questo è altrettanto vero in **Cyberpunk***, dove Corp e polizia hanno più potere di chiunque altro. Siamo onesti, è probabile che chi gioca Corporativi o Tutori dell'Ordine non stia lavorando per i buoni.*

Quindi bisogna chiedersi: in un mondo dove gli Edgerunner spesso si battono contro la tirannia, dove si collocano Corporativi e Tutori dell'Ordine? Stanno usando il resto del gruppo per i loro scopi? Sono i classici "ragazzi di successo" che girano con i vecchi amici e sono bloccati tra due mondi? Oppure sono sognatori che sperano di cambiare il sistema dall'interno?

Queste sono tutte storie interessanti, ma attenzione... come si dice: il potere logora.

Dove Opera la Tua Corp?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Dove?
1	Una città
2	Diverse città
3	In tutto lo stato/regione
4	In tutta la nazione
5	Internazionale, con uffici in alcune città importanti
6	Internazionale, con uffici ovunque

Chi Ha Preso di Mira la Tua Corp?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Una Corp rivale nello stesso ramo.
2	Le forze dell'ordine che la sorvegliano.
3	Un Media locale che la vuole distruggere.
4	Varie divisioni interne sono ai ferri corti.
5	All'amministrazione locale non piace la tua Corp.
6	Corporazioni internazionali che stanno valutando un'acquisizione forzata.

Rapporti Attuali con il Tuo Boss

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Rapporti
1	Il boss è il tuo mentore, ma stai attento ai suoi nemici.
2	Il boss ti ha dato carta bianca e non vuol sapere cosa combini.
3	Il boss è un micromanager che cerca di impicciarsi del tuo lavoro.
4	Il boss è uno psicopatico, le cui imprevedibili sfuriate sono intervallate da una quieta paranoia.
5	Il boss è a posto e ti guarda le spalle dai rivali.
6	Il boss si sente minacciato dalla tua scalata fulminea e intende farti fuori.

TUTORE DELL'ORDINE

Qual è il Tuo Ruolo nel Dipartimento?

Tira 1d6 o discutine con il GM.

Tiro	Ruolo
1	Guardia
2	Agente di Pattuglia
3	Anticrimine
4	SWAT
5	Pattuglia Motorizzata
6	Affari Interni

Quanto è Ampia la Giurisdizione della Tua Squadra?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Giurisdizione
1	Zone Corporative
2	Normale Pattuglia Cittadina
3	Zone di Combattimento
4	Periferie
5	Zone di Recupero
6	Autostrade

Quanto è Corrotta la Tua Squadra?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Corruzione
1	Giusti e onesti, con forte senso etico.
2	Giusti e onesti, ma duri con i criminali.
3	Ogni tanto fate cose poco etiche, ma è raro.
4	Pronti a piegare le regole per beccare i cattivi.
5	Spietati e decisi a controllare la Strada, anche a costo di infrangere la legge.
6	Totalmente corrotti. Accettate tangenti e siete sempre coinvolti in pratiche illegali e immorali.

Chi ha Preso di Mira la Tua Squadra?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Crimine organizzato
2	Gang di booster
3	Gruppi per il controllo della polizia
4	Politici corrotti
5	Contrabbandieri
6	Criminali di strada

Chi è il Bersaglio Principale della Tua Squadra?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Crimine organizzato
2	Gang di booster
3	Spacciatori di droga
4	Politici corrotti
5	Contrabbandieri
6	Criminali di strada

▶ Che Tipo di Fixer sei? ◀

Tira 1d10 o discutine con il GM.

Tiro	Tipo
1	Ti occupi della diplomazia tra gang rivali.
2	Procuri materiali rari o insoliti per una clientela esclusiva.
3	Agente specializzato di Solitari e Tecnici.
4	Fornisci risorse base ai Mercati Notturni, come cibo, medicine o droghe.
5	Recuperi risorse illegali, come droghe da combattimento e armi da guerra.
6	Rifornisci Tecnici e Meditech di ricambi e materiale medico.
7	Gestisci diversi Mercati Notturni di successo, ma non sei il proprietario.
8	Procuri contratti d'affitto per macchinari pesanti, veicoli militari e aerei.
9	Fai da ricettatore per chi depreda le Corp o le Zone di Combattimento.
10	Sei l'agente in esclusiva di un Media, un Rocker o un branco di Nomadi.

DATA

Mercato Notturno: un mercato temporaneo, organizzato dai Fixer per vendere merci in fretta. Vedere PAG. 337.

▶ Hai un Partner o Lavori da Solo? ◀

Scegli se hai un partner o lavori da solo.

partner

▶ Hai un Partner? Chi? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Parente
2	Vecchio amico
3	Possibile partner romantico
4	Mentore
5	Partner segreto legato a mafia/gang
6	Partner segreto con legami corporativi

solo

▶ Com'è il Tuo "Ufficio"? ◀

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Ufficio
1	Non ce l'hai. Preferisci muoverti sempre.
2	Un privé in un bar.
3	Solo messaggi via Data Pool e consegne anonime.
4	Stanza in affitto in un magazzino, negozio o clinica.
5	Un edificio abbandonato.
6	L'ingresso di un hotel a capsule.

Chi sono i Tuoi Clienti Occasionali?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Rocker o Media locali che ti usano per show e contatti.
2	Gang che proteggono la tua casa o ufficio.
3	Corporativi che ti usano per “black project”.
4	Solitari locali o altri combattenti che ti usano per trovare contratti.
5	Nomadi o Fixer locali che ti usano per organizzare transazioni.
6	Politici locali o Corporativi che dipendono da te per trovare informazioni.

Chi ti Ha Preso di Mira?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Gang della Zona di Combattimento che ti vogliono in esclusiva.
2	Un Fixer rivale che vuole rubarti i clienti.
3	Corporativi che ti vogliono in esclusiva.
4	Un nemico di un vecchio cliente, che vuole sistemare dei “conti in sospeso”.
5	Vecchi clienti che pensano che tu li abbia fregati.
6	Un Fixer rivale che cerca di anticiparti per risorse e ricambi.

EVE VENTRUE

NOMADE

Quanto è Grande il Tuo Branco?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Dimensioni del Branco
1	Una sola famiglia allargata o tribù
2	Un paio di dozzine di membri
3	Quaranta o cinquanta membri
4	Cento o più membri
5	Una Famiglia di Sangue (centinaia di membri)
6	Una Famiglia Affiliata (formata da molte Famiglie di Sangue)

DATA

Tra i gruppi di Nomadi ci sono gli **Aldecaldo**, che supportano Night City, i **Jade**, in origine agricoltori del Midwest, la **Nazione di Sangue**, specializzata in intrattenimenti, e la **Meta**, formata da veterani abbandonati durante le Guerre Sudamericane.

Se Siete di Terra di Cosa vi Occupate?

Tira 1d10 o scegli.

Tipo	Tipo
1	Motociclisti
2	Trasporto passeggeri
3	Chautauqua/scuola
4	Show/fiera itinerante
5	Agricoltori migranti
6	Trasporto merci
7	Protezione carovaniera
8	Contrabbando
9	Esercito mercenario
10	Gang di lavoratori edilizi

terra

Il tuo Branco è Terrestre, Marittimo o Aereo?

Scegli se sono Nomadi di terra, mare o cielo.

cielo

mare

Se Siete di Cielo di Cosa vi Occupate?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Tipo
1	Pirati dell'aria
2	Trasporto merci
3	Trasporto passeggeri
4	Sicurezza aerea
5	Contrabbando
6	Supporto aereo in combattimento

Se Siete di Mare di Cosa vi Occupate?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Tipo
1	Pirateria
2	Trasporto merci
3	Trasporto passeggeri
4	Contrabbando
5	Supporto navale in combattimento
6	Guerra sottomarina

Quel è il Tuo Ruolo nel Branco?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Tipo
1	Scout (diplomazia)
2	Apripista (protezione, armi)
3	Pilota da trasporto
4	Camionista
5	Contrabbandiere solitario
6	Rifornimenti (carburante, veicoli, ecc.)

Qual è la Filosofia Generale del Branco?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Filosofia
1	Lavorare sempre per il bene, accettare gli altri e andare d'accordo.
2	Siete una sorta di azienda familiare. Vi gestite in modo giusto e onesto.
3	A volte fate cose immorali, ma è raro.
4	Pronti a piegare le regole quando sono un ostacolo per i bisogni del Branco.
5	Spietati ed egocentrici, disposti a fare di tutto per avere un vantaggio.
6	Totalmente malvagi. Vagate per le autostrade uccidendo, depredando e terrorizzando.

Chi ha Preso di Mira il Branco?

Tira 1d6 o scegli.

Tiro	Chi?
1	Crimine organizzato
2	Gang di booster
3	Spacciatori di droga
4	Politici corrotti
5	Branchi rivali nello stesso settore
6	Poliziotti corrotti

Nomadi in Partite Urbane

Nel 2045 i Nomadi controllano le autostrade e le rotte marittime. Chi vuole spostare un carico dal punto A al punto B dovrà, probabilmente, fare un contratto con i Nomadi presso un porto o deposito sotto il loro controllo. Inoltre sono esperti di edilizia, che mettono il loro talento a disposizione per ricostruire ciò che la 4ª Guerra Corporativa ha distrutto. Quei bei Megaedifici laggiù? Probabilmente ci sono diverse centinaia di Nomadi che ci stanno lavorando. Oggi, molte famiglie hanno enclave permanenti a Night City o nei sobborghi. Quindi non è difficile trovare un motivo per cui un Nomade sia in città.

Perché un Nomade dovrebbe lavorare con un gruppo di statici (non-Nomadi)? La nostra raccomandazione è sfruttare un motivo personale, creare un legame diretto tra il Nomade e un altro Personaggio, o più d'uno. Magari il Fixer collabora con il Branco per recuperare rifornimenti e il Nomade lo sorveglia. Oppure il Branco deve un favore al Meditech. Basta parlare con il GM e gli altri Giocatori per trovare un'idea.

Non sarai più il "pappamolle" grazie a Pro Kibble.

Progettato scientificamente per ricostruire le tue fibre muscolari con 12 amminoacidi creotici. Più forte. Più veloce. Migliore.

Ed è delizioso!

Continental Brands

PRO
KIBBLE

Una delizia da mangiare

Ora sappiamo che ti interessa davvero, poiché ti sei preso il disturbo di farti installare delle cyberottiche abbastanza potenti per leggere questo testo minuscolo. Complimenti! Ci vuole una sorta di speciale dedizione perché qualcuno si interessi così fottutamente tanto. Sei un nerd ed è per questo che ti amiamo, choomba.

HUNTANG

PRONTI PER IL FUTURO

LE PARTI DEL PERSONAGGIO

Un Personaggio è il ruolo interpretato da un Giocatore in quel teatro dell'improvvisazione che è una sessione di gioco. Per esempio, se il gruppo stesse ruolando *Blade Runner*, il replicante Roy Batty (il preferito di Mike) sarebbe uno dei Personaggi.

Proprio come Rutger Hauer, il Giocatore dovrà interpretare il proprio Personaggio nelle scene di questo "film".

Tuttavia, cosa impedisce a un Giocatore di dire: "Quando Deckard mi mette alle strette uso la mia vista termica per fondergli la pistola"? È qui che entrano in gioco le regole. Affinché tutti i Personaggi risultino coerenti, il GM usa queste linee guida per definire cosa sia possibile all'interno del mondo di gioco. Il primo, potente, strumento a disposizione sono le Statistiche.

COSA SONO LE STATISTICHE?

Le **Statistiche** (o **STAT**) sono i valori che descrivono le capacità del Personaggio in rapporto al resto del mondo. Ogni persona o creatura può essere descritta grazie a questi valori. Ciò permette di confrontare direttamente le capacità dei Personaggi, cosa molto utile durante il gioco. Per esempio, chi ha un valore di 5 in una certa STAT sarà migliore di chi ha 4, ma non bravo quanto chi ha 6. Di solito, le Statistiche hanno valori che vanno da 1 a 8, ma possono essere superati.

In *Cyberpunk Red*, i Personaggi hanno dieci Statistiche Primarie divise in quattro gruppi: Mentale, Combattimento, Fortuna e Fisico.

GRUPPO MENTALE

Intelligenza (INT): indica quanto è sveglio il Personaggio. Non è solo la misura del quoziente intellettivo, ma determina anche astuzia, percettività, consapevolezza e capacità d'apprendimento.

Volontà (VOL): è la determinazione e l'autocontrollo in situazioni di stress o pericolo. Rappresenta anche il coraggio e la capacità di resistere a privazioni a lungo termine. È importante per determinare quanto danno si può sopportare.

Carattere (CAR): indica l'abilità di impressionare e influenzare gli altri grazie al proprio carisma, quanto si riesce ad andare d'accordo e a comportarsi correttamente nelle situazioni sociali.

Empatia (EMP): rappresenta la capacità di relazionarsi con gli altri, tenerli in considerazione e prendersene cura. È molto importante per contrastare gli effetti della cyberpsicosi, una terribile patologia del futuro.

GRUPPO COMBATTIMENTO

Tecnica (TEC): è l'abilità nel manipolare strumenti e attrezzi, in pratica la controparte dei Riflessi. Un Personaggio potrebbe avere TEC molto alta, ma essere incapace di maneggiare una spada o fare il giocoliere, mentre qualcuno con RIF alti potrebbe non sapere come cablare un computer o far partire una macchina coi cavetti.

Riflessi (RIF): misurano i tempi di risposta e la coordinazione occhio-mano. Si usano per mirare, lanciare o fare il giocoliere. Un prestigiatore dovrebbe avere ottimi RIF. Soprattutto, però, misurano la capacità di colpire un bersaglio a distanza.

GRUPPO FORTUNA

Fortuna (FOR): gli dei sorridono al personaggio? Avendo Fortuna alta è possibile far pendere la bilancia a proprio favore. Durante la partita, si possono usare i punti di questa STAT per modificare i risultati dei dadi. Questa riserva, però, viene recuperata solo all'inizio della sessione seguente.

GRUPPO FISICO

Fisico (FIS): indica la forza, la resistenza e la capacità di restare vivi e coscienti grazie alla propria stazza, alla struttura fisica o ad altre caratteristiche. È importante per calcolare quanto danno si può sopportare.

Destrezza (DES): è la coordinazione generale, usata per saltare, restare in equilibrio e combattere. I ginnasti hanno DES molto alta. La cosa più importante è che aiuta a colpire con le armi da mischia e a schivare.

Velocità (VEL): la velocità nel correre, saltare, nuotare, ecc.

COME SI GENERANO LE STATISTICHE?

Iniziamo dalla base di tutti i metodi: il **Blocco STAT**.

IL BLOCCO STAT

Quando si crea un Personaggio i valori vengono inseriti in un **Blocco STAT** come quello qui sotto:

INT	RIF	DES	TEC	CAR
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**

Il Blocco rimane lo stesso indipendentemente dal metodo usato: **Gente di Strada, Edgerunner** o **Pacchetto Completo. Un Blocco STAT analogo si trova sulla Scheda del Personaggio**.

I TRE MODI PER GENERARE LE STAT

▶ Metodo 1: Gente di Strada (Pregenerati) ◀

STRADA
Descrizione STAT
PAG. 72
Passo successivo:
STAT Derivate
PAG. 79

Quando si usa l'opzione **Gente di Strada**, si tira **1d10** e si copiano i numeri *della riga indicata* sulla Scheda del Personaggio. Non è possibile spostare punti, bisogna copiare i valori come *indicati nella tabella*. La buona notizia è che le tabelle sono state generate al computer per fornire dei valori ottimali per quel Ruolo.

***Esempio**: Jay decide di giocare un Solitario, per cui consulta la tabella relativa e tira 1d10. Ottiene 6.*

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	6	7	7	3	8	6	5	5	6	5
2	7	8	6	3	6	6	7	5	6	6
3	5	8	7	4	7	7	6	7	8	5
4	5	8	6	4	6	7	6	5	7	6
5	6	6	7	5	7	6	7	6	8	4
6	**7**	**7**	**6**	**5**	**7**	**6**	**6**	**7**	**7**	**5**
7	7	7	6	5	6	7	7	6	6	6
8	7	8	7	5	6	6	5	6	8	4
9	7	7	6	4	6	6	6	5	6	5
10	6	6	8	5	6	6	5	6	6	5

Jay consulta la riga del suo risultato e copia i valori, nella sequenza indicata, sulla propria Scheda del Personaggio.

INT	RIF	DES	TEC	CAR
7	7	6	5	7
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**
6	6	7	7	5

Ecco le tabelle Pregenerate per ogni Ruolo:

Rocker

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	7	6	6	5	6	8	7	7	3	8
2	3	7	7	7	7	6	7	7	5	8
3	4	5	7	7	6	6	7	7	5	8
4	4	5	7	7	6	8	7	6	3	8
5	3	7	7	7	6	8	6	5	4	7
6	5	6	7	5	7	8	5	7	3	7
7	5	6	6	7	7	8	7	6	3	6
8	5	7	7	5	6	6	6	6	4	8
9	3	5	5	6	7	8	7	5	5	7
10	4	5	6	5	8	8	7	6	4	7

Solitario

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	6	7	7	3	8	6	5	5	6	5
2	7	8	6	3	6	6	7	5	6	6
3	5	8	7	4	7	7	6	7	8	5
4	5	8	6	4	6	7	6	5	7	6
5	6	6	7	5	7	6	7	6	8	4
6	7	7	6	5	7	6	6	7	7	5
7	7	7	6	5	6	7	7	6	6	6
8	7	8	7	5	6	6	5	6	8	4
9	7	7	6	4	6	6	6	5	6	5
10	6	6	8	5	6	6	5	6	6	5

Netrunner

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	5	8	7	7	7	4	8	7	7	4
2	5	6	7	5	8	3	8	7	5	5
3	5	6	8	6	6	4	7	6	7	4
4	5	7	7	7	7	5	8	6	5	5
5	5	8	8	5	7	3	7	5	5	6
6	6	6	6	7	8	4	7	7	6	6
7	6	6	6	7	6	5	7	7	7	6
8	5	7	8	6	8	4	8	5	7	4
9	7	6	7	7	6	3	6	5	6	5
10	7	8	6	6	6	4	7	7	5	6

Tecnico

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	6	7	7	8	4	4	5	5	7	6
2	7	6	6	7	5	3	7	7	5	5
3	8	6	5	7	5	4	7	7	5	7
4	7	8	7	8	4	4	6	5	6	7
5	6	6	7	6	4	3	7	7	6	6
6	8	7	5	6	3	3	7	6	6	7
7	8	6	7	8	4	4	7	6	7	6
8	8	8	7	8	5	4	6	5	6	6
9	6	6	7	8	3	3	5	7	7	7
10	8	8	5	6	4	4	6	5	6	6

Meditech

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	7	5	6	7	5	3	8	5	5	7
2	6	7	7	7	4	4	6	7	7	7
3	6	5	5	8	5	3	8	5	7	8
4	8	7	6	8	3	5	6	6	5	7
5	6	7	5	7	5	5	8	7	6	8
6	8	5	5	8	5	5	6	6	5	6
7	8	6	5	8	5	4	8	5	7	7
8	6	5	7	7	3	5	8	5	5	8
9	6	6	7	7	5	4	6	6	5	6
10	8	7	6	6	3	4	8	7	6	7

Media

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	6	6	5	5	8	7	5	7	5	7
2	8	7	7	3	6	6	6	5	6	8
3	6	7	7	5	6	8	5	5	5	7
4	6	5	7	5	6	7	5	5	6	6
5	6	6	7	4	8	7	6	7	5	8
6	7	5	5	4	8	7	6	7	5	8
7	8	5	6	3	7	6	6	5	6	7
8	6	5	6	5	6	8	6	6	7	8
9	7	7	5	4	6	7	6	5	6	7
10	7	6	6	3	7	6	7	6	7	6

Tutore dell'Ordine

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	5	6	7	5	7	8	5	6	5	6
2	6	6	6	5	6	8	5	7	5	5
3	5	7	7	7	6	7	5	5	7	6
4	6	6	7	6	6	8	5	7	7	6
5	6	6	7	6	7	7	6	5	5	6
6	7	6	5	5	7	8	5	6	7	4
7	7	8	7	5	6	8	7	6	5	4
8	5	6	6	5	6	8	5	7	6	4
9	7	7	5	5	7	7	6	5	5	6
10	6	6	5	6	8	7	5	7	6	6

Corporativo

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	8	5	5	3	8	6	6	5	5	7
2	8	6	6	4	7	6	7	7	5	7
3	8	7	6	3	8	6	7	6	4	5
4	8	5	7	5	6	5	6	5	5	7
5	7	7	6	5	8	5	7	7	5	6
6	5	7	7	3	6	7	6	5	5	7
7	6	6	7	5	8	7	6	7	4	6
8	6	7	7	3	7	5	7	5	5	7
9	7	6	7	5	7	5	7	6	5	5
10	7	7	5	5	8	6	6	7	4	7

Fixer

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	8	5	7	4	6	5	8	5	5	8
2	8	5	5	5	6	7	8	7	5	7
3	6	6	6	4	5	6	8	6	3	8
4	7	7	5	5	7	6	7	7	5	8
5	8	6	6	3	6	5	8	7	5	6
6	8	7	5	5	6	7	7	5	3	6
7	8	6	6	5	6	5	6	7	5	8
8	6	6	7	4	7	6	7	7	4	7
9	8	7	7	5	5	5	7	6	5	7
10	6	5	6	5	5	6	8	6	4	7

▶ Nomade

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	6	6	8	3	6	7	6	6	6	4
2	5	7	6	5	8	8	8	7	5	4
3	5	8	6	3	8	7	6	5	6	5
4	5	8	7	4	8	6	7	7	7	5
5	6	6	6	3	6	7	6	7	7	4
6	7	6	8	4	6	7	6	5	6	5
7	6	7	8	4	6	6	7	5	7	5
8	5	7	8	3	8	6	7	5	5	5
9	6	7	6	4	8	6	6	6	6	6
10	5	6	7	4	7	8	7	7	7	4

▶ Metodo 2: Edgerunner (Rapido e Sporco) ◀

Quando si usa il metodo **Edgerunner** si fa sempre riferimento alle tabelle Pregenerate per il Ruolo (**PAG. 74**), ma stavolta si lancia **1d10** per *ogni* STAT e si confronta il risultato con la colonna corrispondente.

Esempio: *Jay decide di giocare un altro Solitario. Stavolta tira 1d10 per ogni STAT e, leggendo i risultati in ordine da* ***sinistra a destra,*** *ottiene:*

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
1	6	7	7	3	8	**6**	5	5	6	5
2	7	8	6	3	6	6	7	5	6	6
3	5	8	**7**	4	7	7	6	7	**8**	5
4	5	8	6	4	6	7	**6**	5	7	6
5	**6**	6	7	5	**7**	6	7	6	8	4
6	7	**7**	6	5	7	6	6	**7**	7	5
7	7	7	6	5	6	7	7	6	6	6
8	7	8	7	**5**	6	6	5	6	8	4
9	7	7	6	4	6	6	6	5	6	**5**
10	6	6	8	5	6	6	5	6	6	5

Una volta ottenuti tutti i dieci valori li riporta nel Blocco STAT così:

INT	RIF	DES	TEC	CAR
6	7	7	5	7

VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
6	6	7	8	5

EDGE

Descrizione STAT
PAG. 72

Passo successivo:
STAT Derivate
PAG. 79

CMPLT
Descrizione STAT
PAG. 72
Passo successivo:
STAT Derivate
PAG. 79

▶ Metodo 3: Pacchetto Completo (Punti) ◀

Questo metodo permette di costruire il Personaggio dalle fondamenta, usando una riserva di "Punti Personaggio" per "comprare" le STAT. Pur essendo il metodo più flessibile è anche quello più lungo e non è raccomandato ai novellini.

Quando si usa il **Pacchetto Completo**, il GM fornisce una certa quantità di punti da spendere (di solito **62**). **L'unico limite è che nessuna STAT può essere maggiore di 8 o inferiore a 2. Suggeriamo caldamente di usare il Livello Personaggio Iniziale**, ma abbiamo incluso quantitativi inferiori o superiori basati sulle classificazioni delle precedenti edizioni di ***Cyberpunk*** (2013, 2020). Raccomandiamo ancora una volta ai GM di usare il Livello Personaggio Iniziale a meno che non siano certi di voler modificare il bilanciamento della partita.

A vostro rischio e pericolo.

Grado del Personaggio	Punti STAT
Personaggio Secondario Minore	50
Personaggio Iniziale	62
Personaggio Secondario Maggiore	70
Eroe Minore	75
Eroe Maggiore	80

I punti si dividono tra le dieci STAT. In media dovrebbe essere possibile metterne almeno 6 per ciascuna, con un paio di punti d'avanzo.

Gestire questi valori è parte del divertimento del Pacchetto Completo.

62 PUNTI

INT	RIF	DES	TEC	CAR
6	6	6	6	6
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**
6	6	6	6	6

Esempio: *Ancora una volta, Jay decide di giocare un Solitario. Questa volta, ha 62 punti con cui comprare le STAT. Inizia distribuendoli in modo uniforme, per poi spostarne alcuni. Alla fine, decide di creare un Solitario robusto, un combattente corpo a corpo più che un pistolero, con punti in FIS, DES, VOL e VEL.*

62 PUNTI

INT	RIF	DES	TEC	CAR
5	7	8	3	6
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**
7	6	8	8	4

Nota: a questo punto potremmo avvisare i futuri GM dei vari trucchi che i Giocatori usano per creare "super-personaggi". Tuttavia, siamo onesti, se vogliono creare Personaggi fuori di testa, chi siamo noi per fermarli? Siamo tutti bambini troppo cresciuti e se il GM pensa che i Giocatori si siano spinti troppo oltre, perché non si limita a farli fuori?

È il Cyberpunk, choombatta.

Obbligatorio per Tutti: Statistiche Derivate

A prescindere dal metodo usato per generare le STAT, bisogna calcolare altri due valori: **Punti Ferita** e **Umanità**. Queste sono le **Statistiche Derivate**, così chiamate perché vengono calcolate in base al Blocco STAT, facendo una media, moltiplicando o sottraendo.

STRADA
Passo successivo:
Abilità
PAG. 86

EDGE
Passo successivo:
Abilità
PAG. 88

CMPLT
Passo successivo:
Abilità
PAG. 90

▶ Punti Ferita (PF) ◀

I Punti Ferita indicano se un Personaggio è morto o si sta solo dissanguando sul pavimento. Tutti in ***Cyberpunk RED*** hanno questa Statistica Derivata, che rappresenta la loro volontà di sopravvivere e la condizione fisica generale. Quando un Personaggio subisce danni e ferite da fonti esterne, sottrae il danno subito (calcolato in punti) dalla propria riserva di Punti Ferita. Quando raggiunge alcune Soglie, subisce penalità che rappresentano l'accumularsi dei danni, che lo rallentano fisicamente e mentalmente.

Quando un Personaggio arriva a 0 Punti Ferita diventa Moribondo (che indica quanto in fretta sta spirando). Per maggiori dettagli su Soglie Ferita, penalità e Soglia Moribondo, vedere la sezione dedicata al Combattimento a PAG. 186.

I Punti Ferita di un Personaggio sono pari a 10 + [5×(la media di FIS e VOL, arrotondata per eccesso)]. Dato che il calcolo può risultare complicato, c'è una tabella di riferimento con i Punti Ferita già calcolati.

La **Soglia Ferito Gravemente** di un Personaggio è metà dei suoi Punti Ferita massimi (arrotondando per eccesso).

Il **Tiro della Morte** è uguale al valore di FIS.

VOLONTÀ \ FISICO	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
2	20	25	25	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55
3	25	25	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55
4	25	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60
5	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60
6	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65
7	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65
8	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65	70
9	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65	70	70
10	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65	70	70	75

▶ Umanità (UM) ◀

L'**Umanità** è il valore che misura la capacità di un Personaggio di interagire con il mondo e le persone. Chi ha un valore molto basso ha numerosi problemi nel relazionarsi. Potrebbe essere sociopatico, introverso, dissociato o avere tendenze omicide. Se l'**UM** di un Personaggio scende sotto *zero* questa è la fine della sua esistenza emotiva e, lentamente, cade in quella che viene definita ***cyberpsicosi***, uno stato in cui si manifestano tratti aberranti come manie omicide e disordini dissociativi. Spesso è l'accumulo eccessivo di cyberware (per maggiori dettagli vedere **PAG. 230**) a causare questo stato, ma anche altri eventi traumatici possono spingere un Personaggio oltre il limite.

Per ogni punto di Empatia, un Personaggio ottiene 10 punti di Umanità (UM). Per esempio, chi ha Empatia 5 ha Umanità 50. Ecco un'altra comoda tabella:

Empatia (EMP)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Umanità (UM)	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Quando un Personaggio subisce una Perdita d'Umanità a causa dell'installazione di cyberware (ma non solo) riduce la sua Umanità e, a volte, questo può influenzare il valore di EMP. Ogni 10 punti di Umanità persi, l'EMP viene ridotta di 1. *Per esempio, un Personaggio con 44 Umanità ha EMP 4, finché il primo valore non scende a 39, a quel punto l'Empatia si riduce a 3.* Per recuperare l'Umanità con la terapia vedere **PAG. 229**.

Segnate i valori di Umanità, Punti Ferita, Ferita Grave e Tiro della Morte nei loro riquadri sulla Scheda del Personaggio e sarete pronti per il prossimo passo: le Abilità.

BAD MOON ART STUDIO

ABILITÀ

Non importa che metodo sia stato usato per generare le Statistiche del Personaggio. Il prossimo passo è scoprire cosa è capace di fare e ciò significa **Abilità.**

Cosa sono le Abilità?

Le Abilità sono le conoscenze del Personaggio, ciò che è in grado di fare e i traguardi raggiunti. Rappresentano quel che ha imparato con l'addestramento, il tempo trascorso ad apprendere e raffinare i misteri di un certo campo grazie a insegnanti, libri, o una lunga sequenza cinematografica che racconta l'addestramento come nei film di kung-fu. Il Livello di un'Abilità indica quanto è ben addestrato.

▶ Legame Abilità-STAT ◀

Ogni Abilità è legata a una STAT, che ne rappresenta l'attitudine naturale. Alcune persone sono naturalmente più brave nell'apprendere o nel fare certe cose. Di conseguenza, quando si effettua una **Prova d'Abilità** (vedere PAG. 128) è necessario calcolare questa attitudine, sommando il Livello dell'Abilità e la STAT. Il risultato è detto **Base d'Abilità**.

▶ Non tutte le Abilità sono uguali ◀

Alcune Abilità sono più difficili da apprendere (richiedono più insegnamento, libri più corposi, sequenze d'addestramento più ardue) e questo si riflette nel loro "costo". Ciò è indicato nella Lista delle Abilità con il simbolo **(×2)**. Queste Abilità costano il doppio del normale (2 punti per Livello).

In *Cyberpunk RED* ci sono nove Categorie d'Abilità:

Abilità Artistiche: le capacità proprie del mondo dello spettacolo, come recitare, fare musica, truccarsi o creare effetti speciali.

Abilità di Attenzione: la consapevolezza dell'ambiente, il notare indizi, ecc.

Abilità di Combattimento a Distanza: l'uso di armi a distanza come archi e fucili.

Abilità di Combattimento Ravvicinato: la capacità di combattere a mani nude o con un'arma da mischia.

Abilità di Controllo: tutte le Abilità relative sia all'uso di veicoli, sia al cavalcare animali.

Abilità Fisiche: tutte le capacità legate a caratteristiche fisiche come forza o resistenza.

Abilità d'Istruzione: le conoscenze derivanti da un'istruzione formale o scolastica.

Abilità Sociali: la capacità di mescolarsi alla folla, evitare gaffe in pubblico e fare sfoggio di stile ed eleganza. Include anche il convincere gli altri grazie a stile e charme.

Abilità Tecniche: capacità che richiedono padronanza tecnica, e Abilità di costruzione o riparazione.

> HO **INIZIATO** CON DOCUMENTI FALSI PER EDGERUNNER E GENTE DI STRADA. QUATTRO ANNI DOPO SONO QUI A SINTETIZZARE **ARMI BIOLOGICHE** PER IL MIGLIOR OFFERENTE. NON È MAI **TROPPO TARDI** PER DEDICARSI A UN HOBBY.
>
> —HORNET

DATA

Per maggiori informazioni sulle Abilità vedere PAG. 130.

Abilità Artistiche

Musica..TEC

L'essere in grado di cantare o suonare uno strumento musicale a livello professionale. Le diverse specializzazioni (*per esempio: canto, chitarra, batteria, violino, pianoforte, ecc.*) vanno incrementate separatamente.

Recitare..CAR

La capacità di assumere un ruolo, reale o fittizio, camuffarsi e simulare emozioni.

Abilità di Attenzione

Concentrazione ....VOL

La capacità di focalizzarsi e mantenere l'autocontrollo. Include tanto la memoria quanto il controllo delle proprie funzioni fisiologiche.

Leggere le Labbra ....INT

L'abilità di leggere il labiale per capire cosa una persona stia dicendo.

Nascondere/Trovare Oggetti................INT

Il talento per nascondere oggetti o trovarli. È utile per occultare le armi sotto gli abiti o accorgersi di chi le nasconde.

Percezione ....INT

L'abilità di notare elementi nascosti (come un indizio), trappole e chi si nasconde con l'Abilità Furtività, ma non gli oggetti occultati con Nascondere/Trovare Oggetti.

Seguire Tracce ....INT

La capacità di seguire una pista grazie a tracce e altre prove lasciate sulla scena.

Abilità di Combattimento a Distanza

Armi Pesanti (×2) .... RIF

L'uso di armi di grosso calibro, come lanciagranate e lanciamissili.

Armi a Spalla .... RIF

L'abilità di sparare con armi lunghe, come fucili d'assalto e a pompa.

Fuoco Automatico (×2) .... RIF

La capacità di mantenere sul bersaglio un'arma che spara in Fuoco Automatico, nonostante il rinculo.

Pistole .... RIF

L'abilità di sparare con armi da fianco, come le pistole.

Tiro con l'Arco... RIF

L'abilità di usare con precisione armi che scagliano dardi e frecce.

Abilità di Combattimento Ravvicinato

Armi da Mischia .... DES

L'uso di vari tipi di armi da mischia.

Arti Marziali (×2) .... DES

Sapersi battere usando uno Stile di Arti Marziali. I diversi Stili vanno appresi e incrementati separatamente. *Alcuni possibili Stili (Karate, Taekwondo, Judo e Aikido) si trovano a* PAG. 178.

Elusione.. DES

Schivare gli attacchi in mischia. Chi ha RIF 8 o superiore può usarla anche per evitare gli attacchi a distanza.

Rissa... DES

L'Abilità di lottare usando la pura forza bruta.

Abilità di Controllo

Cavalcare.. RIF

L'abilità di saper cavalcare una creatura addestrata allo scopo.

Guidare.. RIF

La capacità di condurre e manovrare veicoli terrestri.

Pilotare Aeromobili (×2) .... RIF

La capacità di pilotare veicoli volanti.

Pilotare Imbarcazioni .... RIF

La capacità di manovrare veicoli marittimi.

Abilità Fisiche

Atletica.. DES

L'insieme delle comuni capacità atletiche, quali saltare, arrampicarsi, lanciare, nuotare, ecc.

Contorsionismo .... DES

La capacità di manipolare il proprio corpo per sfilarsi manette o altri legacci, oppure scivolare in spazi altrimenti inaccessibili.

Danza .... DES

Saper ballare a livello professionale.

Furtività .... DES

L'abilità di muoversi in silenzio, nascondersi, agire con discrezione ed evitare di essere notato. Gli altri possono tentare di individuare chi ne fa uso sfruttando Percezione.

Resistere a Tortura/Droghe.................VOL

L'abilità di resistere a dolore e sostanze, come nel caso di interrogatori, torture e droghe.

Tempra...VOL

La capacità di sopportare ambienti ostili e privazioni.

Abilità d'Istruzione

Allevamento...INT

La capacità di gestire, addestrare e prendersi cura degli animali.

Archivistica..INT

L'abilità di trovare informazioni all'interno di database, Data Pool, biblioteche e altri archivi.

Burocrazia ....INT

L'abilità di trattare con i burocrati, sapere con chi parlare in un ufficio, come raggiungerlo e come ottenere informazioni dall'apparato burocratico.

Business ....INT

La conoscenza basilare delle procedure affaristiche, delle leggi di domanda e offerta, della gestione di impiegati, fornitori, vendite e marketing.

Comporre...INT

La capacità di scrivere canzoni, articoli e racconti a livello professionale.

Conoscenza della Zona..........................INT

La conoscenza di una zona specifica, dei piani delle varie fazioni locali, criminali e politiche. È possibile conoscere diverse zone, ognuna non più grande di un quartiere o comunità, che vanno incrementate separatamente.

Contabilità ....INT

L'abilità di far quadrare i conti, creare e identificare registri falsi, giocare con i numeri, scrivere un budget e gestire la contabilità quotidiana.

Criminologia ....INT

L'abilità di trovare indizi rilevando impronte digitali, effettuando esami balistici, esaminando le prove e cercando negli archivi della polizia.

Crittografia ....INT

La capacità di codificare e decodificare messaggi.

Deduzione..INT

La capacità di riunire diversi indizi e giungere a conclusioni, o di fare diagnosi mediche non scontate.

Gioco d'Azzardo ....INT

La conoscenza dei giochi d'azzardo e l'abilità di calcolare le probabilità di vittoria.

Istruzione ....INT

Cultura generale, equivalente alla scuola dell'obbligo. Permette di leggere, scrivere, fare calcoli semplici e conoscere un minimo di storia.

Linguaggio ....INT

La capacità di parlare un idioma specifico. I diversi linguaggi vanno appresi e incrementati separatamente.

Scienza...INT

L'abilità di ideare esperimenti, scrivere articoli scientifici, testare ipotesi e discutere con altri esperti di un particolare campo. I diversi campi di studi (*per esempio: geologia, matematica, fisica, zoologia, antropologia, biologia, chimica, storia, ecc.*) vanno appresi e incrementati separatamente.

Survivalismo ....INT

Il saper sopravvivere senza grosse difficoltà nelle regioni selvagge.

Tattica ....INT

La capacità di gestire scontri su grande scala in modo efficiente. Di solito chi ha questa Abilità sa come dirigere le truppe e prevedere le reazioni del nemico.

Abilità Sociali

Commercio ....CAR

La capacità di fare buoni affari, sia come venditore che come acquirente.

Conversazione .... EMP

Il saper strappare, grazie a un attento dialogo, informazioni al prossimo, senza farglielo capire.

Corrompere..CAR

Il sapere quando e come offrire una mazzetta a qualcuno e quanto pagarlo.

Cura della Persona ....CAR

L'abilità di prendersi cura di sé per massimizzare il proprio fascino.

Guardaroba e Stile..............................CAR

Il sapere sempre quali abiti indossare e quando.

Interrogatorio ....CAR

L'essere capaci di strappare informazioni con la forza.

Persuasione...CAR

La capacità di convincere, persuadere e influenzare gli altri.

Scaltrezza ....CAR

La capacità di creare e sfruttare contatti per ottenere beni illegali e di contrabbando, oltre alla conoscenza del gergo criminale e di come evitare brutte situazioni con vicini pericolosi.

Sensibilità .... EMP

La capacità di leggere le espressioni facciali e il linguaggio corporeo per capire lo stato emotivo altrui e notare le menzogne.

Abilità Tecniche

Belle Arti ....TEC

La capacità di produrre dipinti, disegni o sculture a livello professionale.

Borseggiare ....TEC

Il saper prelevare furtivamente oggetti in possesso di qualcun altro o taccheggiare senza essere notati.

Cybertecnologia...................................TEC

Identificare, comprendere e riparare la cibernetica.

Demolizioni (×2) ....TEC

La capacità di piazzare e disarmare esplosivi, oltre a sapere quanti usarne per ottenere un determinato risultato.

Elettronica e Sicurezza (×2) ....TEC

L'abilità di identificare, comprendere, riparare, disattivare e installare dispositivi elettronici complessi, compresi computer, cyberdeck, apparecchi personali, sistemi di sicurezza, cimici, tracciatori, piastre a pressione, sensori laser, ecc.

Falsificare...TEC

Il creare e identificare documenti falsi.

Fotografia ....TEC

L'abilità di realizzare foto, video o braindance.

Paramedico (×2) ....TEC

La capacità di trattare le Ferite Critiche che non richiedono Chirurgia e prevenire la morte di un paziente (Chirurgia è disponibile solo per i Meditech grazie alla loro Capacità di Ruolo, Medicina).

Pronto Soccorso....................................TEC

La capacità di medicare le più comuni Ferite Critiche e impedire che la vittima muoia.

Scassinare ....TEC

Il saper superare le serrature non elettroniche.

Tecnologia degli Aeromobili ....TEC

La capacità di riparare e fare manutenzione agli aeromobili.

Tecnologia delle Armi .... TEC

La capacità di riparare e fare manutenzione a ogni tipo di arma.

Tecnologia di Base .... TEC

Il saper identificare, comprendere e riparare semplici dispositivi elettronici e meccanici che non sono coperti da un'altra Abilità Tecnica.

Tecnologia delle Imbarcazioni .... TEC

La capacità di riparare e fare manutenzione ai veicoli marittimi.

Tecnologia dei Veicoli Terrestri............... TEC

La capacità di riparare e fare manutenzione ai veicoli terrestri.

Come Ottengo le Mie Abilità?

▶ Comprare le Abilità ◀

Di solito le Abilità hanno un Livello tra 1 e 10 e, durante il gioco, questo viene sommato alla Statistica collegata. Proprio come le STAT, più il Livello è alto, più le Abilità sono efficaci.

▶ Abilità Base ◀

Le Abilità Base sono capacità comuni a tutti negli Anni Rossi, a prescindere dalla cultura: Atletica, Concentrazione, Conoscenza della Zona (Casa), Conversazione, Elusione, Furtività, Istruzione, Linguaggio (Streetslang), Percezione, Persuasione, Pronto Soccorso, Rissa, Sensibilità. Tutti le possiedono e, per questo, devono iniziare almeno a Livello 2. **Inoltre, tutti iniziano con il Linguaggio legato al loro Background Culturale a Livello 4, come spiegato a PAG. 45.**

ALEXANDER DUDAR

STRADA
Descrizione Abilità
PAG. 81
Passo successivo:
Armi e Armature
PAG. 98

▶ Metodo 1: Gente di Strada (Pregenerati) ◀

Per la Gente di Strada, le **Abilità** sono già determinate. La tabella include le Abilità Base (**in grassetto**) e quelle professionali del Ruolo scelto. **Basta trovare il proprio Ruolo nella tabella** e copiare i valori della colonna sulla Scheda del Personaggio. **Ricordatevi di aggiungere anche i 4 Livelli del Linguaggio ottenuto dal Background Culturale del Personaggio** (PAG. 45).

Rocker		Solitario		Netrunner		Tecnico		Meditech	
Abilità	Lvl	Abilità	Lvl	Abilità	Lvl	Abilità	Lvl	Abilità	Lvl
Atletica	2	**Atletica**	2	**Atletica**	2	**Atletica**	2	**Atletica**	2
Concentrazione	2	**Concentrazione**	2	**Concentrazione**	2	**Concentrazione**	2	**Concentrazione**	2
Conoscenza della Zona (Casa)	4	**Conoscenza della Zona (Casa)**	2	**Conoscenza della Zona (Casa)**	2	**Conoscenza della Zona (Casa)**	2	**Conoscenza della Zona (Casa)**	2
Conversazione	2	**Conversazione**	2	**Conversazione**	2	**Conversazione**	2	**Conversazione**	6
Elusione	6	**Elusione**	6	**Elusione**	6	**Elusione**	6	**Elusione**	6
Furtività	2	**Furtività**	2	**Furtività**	6	**Furtività**	2	**Furtività**	2
Istruzione	2	**Istruzione**	2	**Istruzione**	6	**Istruzione**	6	**Istruzione**	6
Linguaggio (Streetslang)	2	**Linguaggio (Streetslang)**	2	**Linguaggio (Streetslang)**	2	**Linguaggio (Streetslang)**	2	**Linguaggio (Streetslang)**	2
Percezione	2	**Percezione**	6	**Percezione**	2	**Percezione**	2	**Percezione**	2
Persuasione	6	**Persuasione**	2	**Persuasione**	2	**Persuasione**	2	**Persuasione**	2
Pronto Soccorso	6	**Pronto Soccorso**	6	**Pronto Soccorso**	2	**Pronto Soccorso**	6	**Pronto Soccorso**	2
Rissa	6	**Rissa**	2	**Rissa**	2	**Rissa**	2	**Rissa**	2
Sensibilità	6	**Sensibilità**	2	**Sensibilità**	2	**Sensibilità**	2	**Sensibilità**	6
Armi da Mischia	6	Armi a Spalla	6	Archivistica	6	Armi a Spalla	6	Armi a Spalla	6
Comporre	6	Armi da Mischia	6	Crittografia	6	Cybertecnologia	6	Cybertecnologia	4
Cura della Persona	4	Fuoco Automatico (×2)	6	Cybertecnologia	6	Elettronica e Sicurezza (×2)	6	Deduzione	6
Guardaroba e Stile	4	Interrogatorio	6	Elettronica e Sicurezza (×2)	6	Scienza (sceglierne una)	6	Paramedico (×2)	6
Musica (sceglierne una)	6	Pistole	6	Nascondere/ Trovare Oggetti	6	Tecnologia delle Armi	6	Resistere a Tortura/ Droghe	4
Pistole	6	Resistere a Tortura/ Droghe	6	Pistole	6	Tecnologia di Base	6	Scienza (sceglierne una)	6
Scaltrezza	6	Tattica	6	Tecnologia di Base	6	Tecnologia dei Veicoli Terrestri	6	Tecnologia di Base	6

Media		Tutore dell'Ordine		Corporativo		Fixer		Nomade	
Abilità	**Lvl**	**Abilità**	**Lvl**	**Abilità**	**Lvl**	**Abilità**	**Lvl**	**Abilità**	**Lvl**
Atletica	2	**Atletica**	2	**Atletica**	2	**Atletica**	2	**Atletica**	2
Concentrazione	2	**Concentrazione**	2	**Concentrazione**	2	**Concentrazione**	2	**Concentrazione**	2
Conoscenza della Zona (Casa)	6	**Conoscenza della Zona (Casa)**	2	**Conoscenza della Zona (Casa)**	2	**Conoscenza della Zona (Casa)**	6	**Conoscenza della Zona (Casa)**	2
Conversazione	6	**Conversazione**	6	**Conversazione**	6	**Conversazione**	6	**Conversazione**	2
Elusione	6	**Elusione**	6	**Elusione**	6	**Elusione**	6	**Elusione**	6
Furtività	2	**Furtività**	2	**Furtività**	2	**Furtività**	2	**Furtività**	2
Istruzione	2	**Istruzione**	2	**Istruzione**	6	**Istruzione**	2	**Istruzione**	2
Linguaggio (Streetslang)	2	**Linguaggio (Streetslang)**	2	**Linguaggio (Streetslang)**	2	**Linguaggio (Streetslang)**	4	**Linguaggio (Streetslang)**	2
Percezione	6	**Percezione**	2	**Percezione**	2	**Percezione**	2	**Percezione**	4
Persuasione	6	**Persuasione**	2	**Persuasione**	6	**Persuasione**	4	**Persuasione**	2
Pronto Soccorso	2	**Pronto Soccorso**	2	**Pronto Soccorso**	2	**Pronto Soccorso**	2	**Pronto Soccorso**	6
Rissa	2	**Rissa**	6	**Rissa**	2	**Rissa**	2	**Rissa**	6
Sensibilità	6	**Sensibilità**	2	**Sensibilità**	6	**Sensibilità**	6	**Sensibilità**	2
Archivistica	4	Armi a Spalla	6	Burocrazia	6	Business	6	Allevamento	6
Comporre	6	Criminologia	6	Business	6	Commercio	6	Armi da Mischia	6
Corrompere	6	Deduzione	6	Contabilità	6	Corrompere	6	Commercio	6
Deduzione	6	Fuoco Automatico (×2)	6	Cura della Persona	4	Falsificare	6	Guidare	6
Fotografia	4	Interrogatorio	6	Deduzione	6	Pistole	6	Pistole	6
Leggere le Labbra	4	Pistole	6	Leggere le Labbra	6	Scaltrezza	6	Seguire Tracce	6
Pistole	6	Seguire Tracce	6	Pistole	6	Scassinare	4	Survivalismo	6

Esempio: *Jay gioca un altro Solitario (testardo, vero?) e usando il metodo Gente di Strada ottiene le seguenti Abilità ai Livelli indicati, oltre al Linguaggio del suo Background Culturale a Livello 4 (**PAG. 45**).*

Abilità	Livello
Atletica	2
Concentrazione	2
Conoscenza della Zona (Casa)	2
Conversazione	2
Elusione	6
Furtività	2
Istruzione	2
Linguaggio (Streetslang)	2
Percezione	6
Persuasione	2

Abilità	Livello
Pronto Soccorso	6
Rissa	2
Sensibilità	2
Armi a Spalla	6
Armi da Mischia	6
Fuoco Automatico (×2)	6
Interrogatorio	6
Pistole	6
Resistere a Tortura/Droghe	6
Tattica	6

EDGE
Descrizione Abilità
PAG. 81
Passo Successivo:
Armi e Armature
PAG. 98

▶ Metodo 2: Edgerunner (Rapido e Sporco) ◀

Come per la Gente di Strada, le Abilità iniziali degli Edgerunner sono già determinate. La grossa differenza è che **il Giocatore ne decide i Livelli** seguendo alcune regole:

- Gli Edgerunner hanno **86 Punti Abilità** da distribuire tra quelle del proprio Ruolo. Non possono spenderli per nient'altro.
- Nessuna Abilità può essere **superiore a 6 o inferiore a 2.**
- Le seguenti Abilità **devono essere almeno a Livello 2**: Atletica, Concentrazione, Conoscenza della Zona (Casa), Conversazione, Elusione, Furtività, Istruzione, Linguaggio (Streetslang), Percezione, Persuasione, Pronto Soccorso, Rissa, Sensibilità.
- **Le Abilità indicate con (×2) costano due punti per Livello**. Tutte le altre costano un punto per Livello.
- Aggiungete i 4 Livelli del Linguaggio selezionato attraverso il Background Culturale del Personaggio (**PAG. 45**).

Per determinare le Abilità del proprio Edgerunner basta trovare il Ruolo scelto nella tabella sottostante e suddividere gli 86 punti tra le Abilità elencate. Attenzione, nessuna di queste può essere superiore a 6 o inferiore a 2.

Suggerimento: ogni Ruolo ha 20 Abilità professionali. **Dividendo gli 86 punti per 20** si ottiene una media di 4 punti per Abilità (con 6 punti rimanenti).

Rocker	Solitario	Netrunner	Tecnico	Meditech
Atletica	**Atletica**	**Atletica**	**Atletica**	**Atletica**
Concentrazione	**Concentrazione**	**Concentrazione**	**Concentrazione**	**Concentrazione**
Conoscenza della Zona (Casa)	**Conoscenza della Zona (Casa)**	**Conoscenza della Zona (Casa)**	**Conoscenza della Zona (Casa)**	**Conoscenza della Zona (Casa)**
Conversazione	**Conversazione**	**Conversazione**	**Conversazione**	**Conversazione**
Elusione	**Elusione**	**Elusione**	**Elusione**	**Elusione**
Furtività	**Furtività**	**Furtività**	**Furtività**	**Furtività**
Istruzione	**Istruzione**	**Istruzione**	**Istruzione**	**Istruzione**
Linguaggio (Streetslang)	**Linguaggio (Streetslang)**	**Linguaggio (Streetslang)**	**Linguaggio (Streetslang)**	**Linguaggio (Streetslang)**
Percezione	**Percezione**	**Percezione**	**Percezione**	**Percezione**
Persuasione	**Persuasione**	**Persuasione**	**Persuasione**	**Persuasione**
Pronto Soccorso	**Pronto Soccorso**	**Pronto Soccorso**	**Pronto Soccorso**	**Pronto Soccorso**
Rissa	**Rissa**	**Rissa**	**Rissa**	**Rissa**
Sensibilità	**Sensibilità**	**Sensibilità**	**Sensibilità**	**Sensibilità**
Armi da Mischia	Armi a Spalla	Archivistica	Armi a Spalla	Armi a Spalla
Comporre	Armi da Mischia	Crittografia	Cybertecnologia	Cybertecnologia
Cura della Persona	Fuoco Automatico (×2)	Cybertecnologia	Elettronica e Sicurezza (×2)	Deduzione
Guardaroba e Stile	Interrogatorio	Elettronica e Sicurezza (×2)	Scienza (sceglierne una)	Paramedico (×2)
Musica (sceglierne una)	Pistole	Nascondere/Trovare Oggetti	Tecnologia delle Armi	Resistere a Tortura/Droghe
Pistole	Resistere a Tortura/Droghe	Pistole	Tecnologia di Base	Scienza (sceglierne una)
Scaltrezza	Tattica	Tecnologia di Base	Tecnologia Veicoli Terrestri	Tecnologia di Base

Media	Tutore dell'Ordine	Corporativo	Fixer	Nomade
Atletica	**Atletica**	**Atletica**	**Atletica**	**Atletica**
Concentrazione	**Concentrazione**	**Concentrazione**	**Concentrazione**	**Concentrazione**
Conoscenza della Zona (Casa)	**Conoscenza della Zona (Casa)**	**Conoscenza della Zona (Casa)**	**Conoscenza della Zona (Casa)**	**Conoscenza della Zona (Casa)**
Conversazione	**Conversazione**	**Conversazione**	**Conversazione**	**Conversazione**
Elusione	**Elusione**	**Elusione**	**Elusione**	**Elusione**
Furtività	**Furtività**	**Furtività**	**Furtività**	**Furtività**
Istruzione	**Istruzione**	**Istruzione**	**Istruzione**	**Istruzione**
Linguaggio (Streetslang)	**Linguaggio (Streetslang)**	**Linguaggio (Streetslang)**	**Linguaggio (Streetslang)**	**Linguaggio (Streetslang)**
Percezione	**Percezione**	**Percezione**	**Percezione**	**Percezione**
Persuasione	**Persuasione**	**Persuasione**	**Persuasione**	**Persuasione**
Pronto Soccorso	**Pronto Soccorso**	**Pronto Soccorso**	**Pronto Soccorso**	**Pronto Soccorso**
Rissa	**Rissa**	**Rissa**	**Rissa**	**Rissa**
Sensibilità	**Sensibilità**	**Sensibilità**	**Sensibilità**	**Sensibilità**
Archivistica	Armi a Spalla	Burocrazia	Business	Allevamento
Comporre	Criminologia	Business	Commercio	Commercio
Corrompere	Deduzione	Contabilità	Corrompere	Guidare
Deduzione	Fuoco Automatico (×2)	Cura della Persona	Falsificare	Armi da Mischia
Fotografia	Interrogatorio	Deduzione	Pistole	Pistole
Leggere le Labbra	Pistole	Leggere le Labbra	Scaltrezza	Seguire Tracce
Pistole	Seguire Tracce	Pistole	Scassinare	Survivalismo

***Esempio**: Jay decide di creare un Solitario Edgerunner. Il Personaggio ha le seguenti Abilità: Atletica, Concentrazione, Conoscenza della Zona (Casa), Conversazione, Elusione, Furtività, Istruzione, Linguaggio (Streetslang), Percezione, Persuasione, Pronto Soccorso, Rissa, Sensibilità, Armi a Spalla, Armi da Mischia, Fuoco Automatico, Interrogatorio, Pistole, Resistere a Tortura/Droghe, Tattica.*

Jay assegna 4 punti a ciascuna e spende i restanti 6 a piacere. Dopo di che sposta alcuni punti e questo è il risultato:

Abilità	Liv	Costo
Atletica	4	4
Concentrazione	2	2
Conoscenza della Zona (Casa)	4	4
Conversazione	2	2
Elusione	6	6
Furtività	6	6
Istruzione	4	4
Linguaggio (Streetslang)	4	4
Linguaggio (dal Background Culturale)	4	0
Percezione	6	6
Persuasione	4	4

Abilità	Liv	Costo
Pronto Soccorso	4	4
Rissa	6	6
Sensibilità	4	4
Armi a Spalla	4	4
Armi da Mischia	6	6
Fuoco Automatico (×2)	2	4
Interrogatorio	4	4
Pistole	4	4
Resistere a Tortura/Droghe	4	4
Tattica	4	4

Totale: 86

Dato che Jay vuole creare un grosso picchiatore, decide di puntare su Armi da Mischia, Elusione, Furtività, Percezione e Rissa, sacrificando punti delle altre Abilità.

CMPLT
Descrizione Abilità
PAG. 81
Passo successivo: Armi, Armature, Equipaggiamento e Cyberware
PAG. 104

▶ Metodo 3: Pacchetto Completo (Punti) ◀

A differenza degli altri tipi di Personaggi (Gente di Strada ed Edgerunner) quelli con **Pacchetto Completo** hanno una scelta di Abilità quasi illimitata. Come gli Edgerunner **ricevono 86 Punti Abilità** ma, al contrario di questi ultimi, **possono spenderli in qualsiasi Abilità desiderino,** pur dovendo acquistare le Abilità Base comuni a tutti i Personaggi.

Bisogna ricordare che nel Pacchetto Completo:

- Nessuna Abilità può essere **superiore a 6.**
- Le seguenti Abilità Base ***devono essere almeno a Livello 2***: Atletica, Concentrazione, Conoscenza della Zona (Casa), Conversazione, Elusione, Furtività, Istruzione, Linguaggio (Streetslang), Percezione, Persuasione, Pronto Soccorso, Rissa e Sensibilità.
- **Le Abilità indicate con (×2) costano due punti per Livello**. Tutte le altre costano un punto per Livello.
- Aggiungete i 4 Livelli del Linguaggio selezionato attraverso il Background Culturale del personaggio (PAG. 45).

Esempio: *Jay decide di creare un altro Solitario, ma stavolta usando il Pacchetto Completo. È obbligato ad avere le seguenti Abilità a Livello 2: Atletica, Concentrazione, Conoscenza della Zona (Casa), Conversazione, Elusione, Furtività, Istruzione, Linguaggio (Streetslang), Percezione, Persuasione, Pronto Soccorso, Rissa, Sensibilità. Decide di metterne quante più possibile al minimo (non una grande idea).*

Il motivo è che vuole rendere il proprio Solitario un po' particolare, un cacciatore di Nomadi rinnegati nelle zone selvagge. Di conseguenza spende i 60 punti rimasti così:

Abilità	Liv	Costo
Atletica	2	2
Concentrazione	2	2
Conoscenza della Zona (Casa)	2	2
Conversazione	2	2
Elusione	2	2
Furtività	2	2
Istruzione	2	2
Linguaggio (Streetslang)	2	2
Linguaggio (dal Background Culturale)	4	0
Percezione	2	2
Persuasione	2	2
Pronto Soccorso	2	2
Rissa	2	2
Sensibilità	2	2

Abilità	Liv	Costo
Armi a Spalla	4	4
Armi da Mischia	5	5
Arti Marziali (×2)	2	4
Deduzione	4	4
Fuoco Automatico (×2)	6	12
Guidare	4	4
Interrogatorio	4	4
Pistole	4	4
Resistere a Tortura/Droghe	4	4
Seguire Tracce	4	4
Survivalismo	4	4
Tattica	3	3
Tempra	4	4

Totale: 86

PROSSIMO PASSO: ARMI E ARMATURE

Non serve avere del cyberware per essere un Cyberpunk, ma armi e armature sono **necessarie**. Negli Anni Rossi non ci sono abbastanza sbirri utili a coprirti il culo quando le cose si mettono male.

ARMI

Parliamo di robe che fanno Bang... o Zic, Zac, Zàcchete.

Negli Anni Rossi le armi sono parte della vita quotidiana. Con pochi sbirri sulla Strada e molti armati, corazzati, furfanti in circolazione, smaniosi di ridurti in piccoli pezzetti rivendibili, non c'è da stupirsi che tutti portino un ferro. Il trucco è avere più ferri di loro... e magari saperli anche usare così da non spararsi su un piede.

▶ Categorie di Armi ◀

Ci sono tre categorie di armi:

Armi da Mischia. Spade, asce, randelli, martelli, ecc.

Armi a Distanza. Tutto ciò che spara, scaglia o viene lanciato.

Armi Insolite. Armi da Mischia o a Distanza speciali, che non rientrano nelle altre categorie.

Molte armi possono essere impugnate normalmente, oppure innestate nel corpo come cyberware. Sulla Strada, queste ultime sono dette cyberarmi e, di solito, si tratta di versioni modificate di quelle comuni. Esistono, però, alcune eccezioni, come il famigerato cyberserpente, a malapena classificabili come Arma da Mischia. Hanno funzioni molto specializzate e sono descritte nel capitolo dedicato al Cyberware a **PAG. 110**.

Quelle presentate qui sono le versioni più semplici e generiche. Modelli specifici e marche sono inclusi nella sezione Mercato Notturno a **PAG. 342**.

ARMI DA MISCHIA

Servono ad *affettare* o *bucare* gli altri, per cercare di ridurli a un grumo sanguinante o per mozzare arti: spade, asce, randelli, martelli e tutto il contenuto dello scaffale degli attrezzi al Mercato Notturno. Anche le mani nude sono considerate un'Arma da Mischia. Di solito si usano con la Statistica DES.

COME LEGGERE LA TABELLA DELLE ARMI DA MISCHIA

Tipo di Arma: classificazione dell'arma.

Esempi: alcuni esempi di questo tipo di arma.

Mani Richieste: come si impugna l'arma per usarla. Per le armi da mischia questo valore dipende dall'arma specifica, non dal suo tipo.

Danno: il danno inflitto con un singolo colpo.

Cadenza di Fuoco (CF): quante volte l'arma può colpire durante un'Azione d'Attacco.

Occultabile?: indica se l'arma può essere nascosta sotto gli abiti con l'Abilità Nascondere/Trovare Oggetti.

Costo: il prezzo dell'arma nella principale valuta di Night City, l'**Eurodollaro**. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a **PAG. 385**.

Tipo di Arma	Esempi	Mani Richieste	Danno	CF	Occultabile?	Costo
Arma da Mischia Leggera	Coltello da combattimento, tomahawk	Variabile	1d6	2	SÌ	50 e$ (Costosa)
Arma da Mischia Media	Mazza da baseball, piede di porco, machete	Variabile	2d6	2	NO	50 e$ (Costosa)
Arma da Mischia Pesante	Tubo di piombo, spada, randello chiodato	Variabile	3d6	2	NO	100 e$ (Premium)
Arma da Mischia Molto Pesante	Motosega, martello da demolizione, pala di elicottero, naginata	Variabile	4d6	1	NO	500 e$ (Onerosa)

Questi sono solo alcuni esempi di Armi da Mischia. Gli esseri umani usano le pietre e i bastoni sin dall'alba dei tempi e, probabilmente, ci sono miliardi di oggetti acuminati là fuori. Chi non ha idea di come classificare un *khopesh* egizio di bronzo recuperato rovistando il corpo di un Eurosolitario, può rivolgersi al proprio GM (per noi sarebbe un'Arma da Mischia Pesante).

ADRIAN MARC

ARMI A DISTANZA

Questa è la roba che spara: fucili, laser (rari), gyrojet (ancora più rari) e anche i balestrini che quei coglioni delle gang di guerrieri della strada amano sbandierare. Se qualcosa viene sparato fuori, segue una linea di tiro e fa male a quel che incontra sulla sua traiettoria, è un'Arma a Distanza. Di solito si usa con la Statistica RIF quando si spara. Quando si scelgono delle Armi a Distanza è importante ricordarsi che esse sono efficaci a gittate diverse. Un fucile d'assalto è perfetto per tiri lunghi e scontri a distanza media, ma può essere scomodo in spazi ristretti e scontri a corto raggio. Probabilmente è meglio portare anche una pistola in caso qualcuno si avvicini troppo. La tabella della Gittata è a PAG. 173.

Come Leggere la Tabella delle Armi a Distanza

Tipo di Arma: classificazione dell'arma.

Abilità: l'Abilità necessaria per impiegarla.

Danno da Colpo Singolo: il danno causato da un singolo proiettile.

Caricatore Standard: quanti proiettili contiene l'arma senza modifiche. Sotto questo valore è indicato anche il tipo di munizioni richieste.

Cadenza di Fuoco (CF): quante volte l'arma può sparare durante un'Azione d'Attacco.

Mani Richieste: come si impugna l'arma per usarla.

Occultabile?: indica se l'arma può essere nascosta sotto gli abiti con l'Abilità Nascondere/Trovare Oggetti.

Costo: il prezzo dell'arma nella principale valuta di Night City, l'**Eurodollaro**. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a PAG. 385.

Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: tratti unici dell'arma. Vedere la sezione a PAG. 173.

DATA
Per maggiori dettagli sulle Modalità di Fuoco vedere PAG. 173.

Tipo di Arma	Abilità	Danno	Caricatore Standard	CF	Mani Richieste	Occultabile?	Costo
Pistola Media	Pistole	2d6	12 (Pistola M)	2	1	SÌ	50 e$ (Costosa)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Pistola Pesante	Pistole	3d6	8 (Pistola P)	2	1	SÌ	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Pistola Molto Pesante	Pistole	4d6	8 (Pistola MP)	1	1	NO	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Mitra	Pistole	2d6	30 (Pistola M)	1	1	SÌ	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Fuoco Automatico (3) • Fuoco di Soppressione							
Mitra Pesante	Pistole	3d6	40 (Pistola P)	1	1	NO	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Fuoco Automatico (3) • Fuoco di Soppressione							
Shotgun	Armi a Spalla	5d6	4 (Slug)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Cartucce a Pallini							
Fucile d'Assalto	Armi a Spalla	5d6	25 (Fucile)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Fuoco Automatico (4) • Fuoco di Soppressione							
Fucile da Cecchino	Armi a Spalla	5d6	4 (Fucile)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Arco e Balestra	Tiro con l'Arco	4d6	N/A (Frecce)	1	2	NO	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Frecce							
Lanciagranate	Armi Pesanti	6d6	2 (Granata)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Esplosivo							
Lanciarazzi	Armi Pesanti	8d6	1 (Razzo)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Esplosivo							

Munizioni per Armi a Distanza

Munizioni Base

Costo: 10 e$ per 10 colpi (Economiche)

Queste sono le munizioni standard. Non hanno caratteristiche speciali e sono disponibili come Proiettili (da Pistola, Fucile o Slug), Cartucce a Pallini e Frecce. Granate e Razzi non sono disponibili in versione base e devono essere acquistati dalla sezione Mercato Notturno in base alla tipologia (vedere **PAG. 344**).

ARMI INSOLITE

Le Armi Insolite sono talmente particolari o uniche da non poter essere facilmente classificate. Di solito sono varianti di quelle comuni. Tutte le Armi Insolite sono di Qualità Standard e non compatibili con Accessori e Munizioni non-Base a meno che sia indicato diversamente. La tabella offre solo un assaggio, per le descrizioni complete vedere PAG. 347.

Come Leggere la Tabella delle Armi Insolite

Nome: come viene chiamata. Spesso è un nome generico e ci sono diverse marche tra cui scegliere.

Descrizione: le specifiche dell'arma. In molti casi include un Tipo di Arma comune, da Mischia o a Distanza. L'Arma Insolita funziona come la versione base eccetto per quanto indicato.

Costo: il prezzo dell'arma nella principale valuta di Night City, l'Eurodollaro. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a PAG. 385.

Nota per il GM: Durante la Creazione del Personaggio, i Giocatori possono acquistare qualsiasi cosa possano permettersi, ma non condividere il denaro iniziale. Vi raccomandiamo di non fornire loro ulteriori fondi. Permettere ai Giocatori di avere da subito oggetti di grado Lussuoso o superiore può rovinare la partita. Ma, se proprio ci tenete a scavarvi la fossa, potete dare un'occchiata alla lista qui sotto. Le Armi Insolite sono rare e costose, difficili da trovare al Mercato Notturno senza dei buoni contatti con un Fixer e portarne una è una dimostrazione di stile. Entrare al Totentanz con un Constitution Arms Hurricane d'Assalto in spalla equivale a farsi notare, nel bene e nel male.

Arma	Descrizione	Costo
Constitution Arms Hurricane d'Assalto	Shotgun con CF 2. Usarlo richiede FIS 11+.	5.000 e$ (Lussuoso)
Guanto da Battaglia	Guanto Pesante. Contiene tre slot opzione da Cyberbraccio/Cyberarto.	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Kendachi Mono-Tre	Arma da Mischia Molto Pesante a Due Mani. Ignora le armature sotto PA 11.	5.000 e$ (Lussuosa)
Lanciafiamme	Shotgun con Cartucce Incendiarie. Richiede l'Abilità Armi Pesanti.	500 e$ (Oneroso)
Lanciagranate Militech "Cowboy" U-56	Lanciagranate con CF 2. Usarlo richiede FIS 11+.	5.000 e$ (Lussuoso)
Malorian Arms 3516	Pistola Molto Pesante di Alta Qualità. Usata da Johnny Silverhand. Causa 5d6 danni.	10.000 e$ (Superlussuosa)
Microwaver	Pistola Molto Pesante che disattiva il cyberware e gli strumenti elettronici.	500 e$ (Onerosa)
Pistola a Dardi	Pistola Media che spara Frecce non-Base.	100 e$ (Premium)
Pistola Pneumatica	Pistola Media che spara pallini di vernice (e acido).	100 e$ (Premium)
Rhinemetal EMG-86 Railgun	Fucile d'Assalto che ignora le armature sotto PA 11. Usarlo richiede l'Abilità Armi Pesanti e FIS 11+.	5.000 e$ (Lussuoso)
Storditore	Arma da Mischia Media "non letale".	100 e$ (Premium)
Taser	Pistola Pesante "non letale"	100 e$ (Premium)
Tsunami Arms Helix	Fucile d'Assalto che spara solo in Fuoco Automatico (con un moltiplicatore più alto del normale). Usarlo richiede FIS 11+.	5.000 e$ (Lussuoso)
Urlatore	Pistola Molto Pesante che causa la Ferita Critica Orecchio Danneggiato.	500 e$ (Oneroso)

DATA

Per maggiori informazioni sulla Qualità delle Armi vedere PAG. 342.

Munizioni Speciali

Oltre a quelle base, tutte le Armi a Distanza non Insolite possono impiegare altri tipi di Munizioni: Cartucce Incendiarie, Frecce Avvelenate, Proiettili Perforanti, ecc.

Queste e i vari tipi di granate sono descritte a **PAG. 344**. *Avete bisogno di trapassare un'armatura o scappare in una nube di fumo? Sborsate qualche Euro.*

Accessori per Armi

Un'Arma a Distanza non Insolita ha 3 Slot per Accessori. È possibile combinare diversi Accessori affinché formino un singolo oggetto, ma occupano comunque Slot multipli. Montare lo stesso Accessorio più volte è inutile. Le modifiche ideate per un tipo specifico di arma non possono essere adattate facilmente ad altri. Gli Accessori sono inclusi nella sezione Mercato Notturno (**PAG. 342**).

Armatura

Perché solo un idiota resta fermo a farsi impallinare.

Persino in un mondo dove la cybertecnologia può trasformare una persona in un maledetto borg, non si deve sottovalutare l'armatura. Come per le armi, i modelli descritti più avanti sono generici, ma includono abiti con vari tagli, tute integrali, minigonne e qualsiasi cosa un Punk della Strada possa considerare il massimo della moda. Chi non ha idea di come valutare il suo nuovo outfit da ICONAmerica, può limitarsi a scegliere il materiale principale (cuoio, Kevlar®, piastre di plastica o, persino, cotta di maglia) e procedere da lì.

Le Armature vanno acquistate separatamente per Corpo e Testa. Indossare anche solo un pezzo di armatura pesante riduce RIF, DES e VEL della Penalità più alta tra tutti i componenti. Queste Penalità non sono cumulative, anche se si indossano protezioni su testa e corpo. Questo può ridurre un Personaggio a VEL 0, lasciandolo completamente immobile.

Anche il PA non è "cumulativo", si applica solo il più alto in ogni locazione. Tuttavia, *tutte* le armature indossate su una locazione vengono ablate (*ridotte* di 1 PA) quando si subiscono danni. Vedere Quando l'Armatura Non Basta a **PAG. 186**.

Come Leggere la Tabella delle Armature

Nome: come viene chiamata. Spesso è un nome generico e ci sono diverse marche tra cui scegliere.

Descrizione: l'aspetto o come si indossa. Se l'armatura ha degli effetti speciali sono indicati qui.

Potere d'Arresto: quanti punti di danno possono essere bloccati dall'armatura, così che non vengano subiti dal Personaggio.

Penalità: quanto l'armatura interferisce con movimento e reattività.

Costo: il prezzo dell'armatura nella principale valuta di Night City, l'**Eurodollaro**. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a **PAG. 385**.

Tipo Armatura	Descrizione	Potere d'Arresto (PA)	Penalità (Minimo 0)	Costo
Cuoio	Il preferito di Nomadi e altri 'punk motociclisti.	4	Nessuna	20 e$ (Comune)
Kevlar®	Può essere usato in giubbotti, vestiti eleganti o anche bikini.	7	Nessuna	50 e$ (Costoso)
Corazza Leggera	Una combinazione di Kevlar® e maglia plastica inserita nel tessuto.	11	Nessuna	100 e$ (Premium)
Tuta Bodyweight	Tuta aderente con strati di armorgel sinterizzato antiurto nei punti chiave. Inoltre ha spazio per un cyberdeck e supporta i Connettori d'Interfaccia (vedere PAG. 350).	11	Nessuna	1.000 e$ (Molto Onerosa)
Corazza Media	Una protezione più pesante, con piastre di plastica massiccia e Kevlar® più spesso.	12	-2 RIF, DES e VEL	100 e$ (Premium)
Corazza Pesante	Corazza più spessa, che combina Kevlar® ad alta densità e strati di plastica e maglia.	13	-2 RIF, DES e VEL	500 e$ (Onerosa)
Antischegge	Le versioni del 21° secolo dei classici giubbotti e pantaloni antischegge.	15	-4 RIF, DES e VEL	500 e$ (Onerosa)
Metalgear®	La Metalgear® può bloccare quasi tutto, ma rende più lenti di un orso zoppo.	18	-4 RIF, DES e VEL	5.000 e$ (Lussuosa)
Scudo Balistico	Uno scudo antiproiettile in policarbonato trasparente. Vedere PAG. 183.	10 PF che vengono ridotti dai danni subiti	Nessuna, ma richiede l'utilizzo di un braccio	100 e$ (Premium)

NON FARE IL **COGLIONE**. L'ARMATURA GIUSTA PER LA SITUAZIONE GIUSTA. SE LAVORI COME GUARDIA DEL CORPO PER UN CORPORATIVO A UN EVENTO DI BENEFICENZA FINIRAI PER **METTERE IN IMBARAZZO** TE STESSO E IL TUO DATORE DI LAVORO ARRIVANDO IN TENUTA ANTISOMMOSSA. CERTO, HO UN **ANTISCHEGGE** CHE NON MI FAREBBE SFIGURARE SU UN CAMPO DI BATTAGLIA, MA ANCHE UN ABITO ELEGANTE IN DURAWEAVE DELLA TAKANAKA. TECNOLOGIA **ANTEGUERRA**. MI FA SEMBRARE COME UN TIPO DA QG CORPORATIVO, MA PUÒ **BLOCCARE** UN COLPO DI PISTOLA.

— COOPER

▶ Come Procurarsi Armi e Armature ◀

per Gente di Strada (Pregenerati) ed Edgerunner (Rapido e Sporco)

STRADA
Lista della armi PAG. 91
Lista delle armature PAG. 96
Passo Successivo Il Completo PAG. 103

EDGE
Lista della armi PAG. 91
Lista delle armature PAG. 96
Passo Successivo: Il Completo PAG. 103

DATA
Le granate si trovano a PAG. 344.

Come le Abilità, armi e armature della Gente di Strada sono pregenerate. Tuttavia, nella sezione Mercato Notturno (**PAG. 340**) si ha la possibilità di acquistarne altre man mano che il Personaggio si sviluppa. Le liste nella tabella indicano armi e armature iniziali per ogni Ruolo. In certi casi può essere necessario effettuare delle scelte (per esempio, *Shotgun* o *Fucile d'Assalto*). In questi casi si deve selezionare un solo oggetto. Oltre a quanto elencato, **Gente di Strada ed Edgerunner hanno 500 e$ che possono spendere o tenere da parte**. Per le liste complete di Armi, Armature, Equipaggiamento e Cyberware vedere la sezione Mercato Notturno a **PAG. 340**.

Rocker	Solitario	Netrunner	Tecnico	Meditech
Pistola Molto Pesante Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×50 Arma da Mischia Pesante ***o*** Granata Flashbang Granate Lacrimogene ×2 Corazza Leggera (PA 11) Elmetto Leggero (PA 11)	Fucile d'Assalto Pistola Molto Pesante Arma da Mischia Pesante ***o*** Scudo Balistico Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×30 Munizioni Base per Fucile ×70 Corazza Leggera (PA 11) Elmetto Leggero (PA 11)	Pistola Molto Pesante Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×50 Corazza Leggera (PA 11) Elmetto Leggero (PA 11)	Shotgun ***o*** Fucile d'Assalto Cartucce a Pallini Base per Shotgun ×100 ***o*** Munizioni Base per Fucile ×100 Granata Flashbang Corazza Leggera (PA 11) Elmetto Leggero (PA 11)	Shotgun ***o*** Fucile d'Assalto Cartucce a Pallini Base per Shotgun ×100 ***o*** Munizioni Base per Fucile ×100 Cartucce Incendiarie per Shotgun ×10 ***o*** Munizioni Incendiarie per Fucile ×10 Granata Fumogena ×2 Corazza Leggera (PA 11) Elmetto Leggero (PA 11) Scudo Balistico

Media	Tutore dell'Ordine	Corporativo	Fixer	Nomade
Pistola Pesante ***o*** Pistola Molto Pesante Munizioni Base per Pistola Pesante ×50 ***o*** Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×50 Corazza Leggera (PA 11) Elmetto Leggero (PA 11)	Fucile d'Assalto ***o*** Shotgun Pistola Pesante Munizioni Base per Fucile ×100 ***o*** Cartucce a Pallini Base per Shotgun ×100 ***o*** Slug Base per Shotgun ×100 Munizioni Base per Pistola Pesante ×30 Scudo Balistico ***o*** Granate Fumogene ×2 Corazza Leggera (PA 11) Elmetto Corazzato Leggero (PA 11)	Pistola Molto Pesante Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×50 Corazza Leggera (PA 11) Elmetto Leggero (PA 11)	Pistola Pesante ***o*** Pistola Molto Pesante Pistola Pesante ***o*** Pistola Molto Pesante Arma da Mischia Leggera Munizioni Base per Pistola Pesante ×100 ***o*** Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×100 Corazza Leggera (PA 11) Elmetto Leggero (PA 11)	Pistola Pesante ***o*** Pistola Molto Pesante Munizioni Base per Pistola Pesante ×100 ***o*** Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×100 Arma da Mischia Pesante ***o*** Pistola Pesante Corazza Leggera (PA 11) Elmetto Leggero (PA 11)

Per esempio, *il Solitario di Jay ottiene queste Armi e Armature:*

Solitario di Jay
Fucile d'Assalto
Pistola Molto Pesante
Arma da Mischia Pesante
Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×30
Munizioni Base per Fucile ×70
Corazza Leggera (PA 11)
Elmetto Leggero (PA 11)

▶ Come Procurarsi Armi e Armature ◀

per il Pacchetto Completo (Punti)

A differenza di Gente di Strada ed Edgerunner, chi crea un Personaggio Pacchetto Completo acquista tutto il proprio equipaggiamento insieme al cyberware. Questi Personaggi trovano le regole necessarie a **PAG. 104**.

SUCCESSIVO: IL COMPLETO

Hai una pistola in tasca, o sei solo felice di vedermi?

Mettiamo le cose in chiaro: i Cyberpunk del futuro sono sempre in movimento. Come i cowboy del vecchio West, molte persone portano con sé la propria casa, strumenti miniaturizzati per dormire, mangiare e divertirsi dentro qualche borsone o sul sedile posteriore di un'auto. Sulla Strada, quello che ognuno ha con sé è detto **Completo**.

Un tipico Completo può includere:

- **Letto Gonfiabile e Sacco a Pelo** (si comprime in un pacchetto da 15×15cm).
- **Agent** personale (un sistema di comunicazione e computer tascabile).
- Una manciata di **Chip di Memoria**.
- Un **Cyberdeck** con cavi (per i Netrunner).
- Un **Tecnoattrezzo** o altri arnesi.
- **Cibo facilmente trasportabile** sotto forma di barrette, tubetti, preconfezionati in alluminio o razioni militari e, ogni tanto, una banana (che vale il suo peso in oro negli Anni Rossi).
- **Effetti personali**, come vestiti, spazzolino da denti, ecc.

Quasi tutto viene compresso in uno zaino o sacca da viaggio. Negli Anni Rossi, i Personaggi non sono tipi da fermarsi a lungo. I Rocker sono sempre presi con il loro prossimo show. I Solitari si muovono in continuazione alla ricerca del loro prossimo lavoro e per evitare che il nemico sappia dove dormono. Anche Tutori dell'Ordine, Netrunner, Media e Tecnici sono sempre in movimento per appostamenti, in cerca di notizie o in fuga dalle persone che hanno rovinato con il loro lavoro. I Nomadi... beh, non hanno una casa (a meno di considerare i Kombi) e comunque che te ne fai di tutto quello che non puoi caricarti sul portapacchi?

Per ora non preoccupiamoci delle altre necessità della vita: casa, affitto, come guadagnare abbastanza da permettersi un sacchetto di Kibble n°19. Tutto questo viene spiegato in Stile di Vita e Alloggio a **PAG. 105**. Nel frattempo ecco una lista di cose che potreste avere con voi quando iniziate la vostra vita a Night City.

Come Leggere la Tabella dell'Equipaggiamento

- **Nome**: come viene chiamato l'oggetto. Ci sono diverse marche tra cui scegliere.
- **Descrizione**: una descrizione generale di cos'è e come funziona. Se l'oggetto richiede regole specifiche, questa colonna indica anche dove trovarle. Per una lista completa, che include alcuni oggetti non presentati qui e maggiori dettagli, vedere **PAG. 352**.
- **Costo**: il prezzo dell'oggetto nella principale valuta di Night City, l'**Eurodollaro**. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a **PAG. 385**.

Oggetto	Descrizione	Costo
Agent	Smartphone con un'IA autoadattante. +2 ad Archivistica e +2 a Guardaroba e Stile in certe circostanze. Vedere **PAG. 352**.	100 e$ (Premium)
Aerodermica	Una siringa ipodermica ad aria compressa.	50 e$ (Costosa)
Amplificatore Tascabile	Può amplificare fino a due strumenti musicali. La carica dura 6 ore.	50 e$ (Costoso)
Analizzatore Chimico	Può confrontare la composizione chimica di una sostanza con un database.	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Barretta Alimentare	Un pessimo pasto in barretta.	10 e$ (Economica)
Bengala	Illumina un'area di 100×100m per 1 ora.	10 e$ (Economico)
Binocolo	Utile per osservare oggetti lontani. Ingrandimento ×2 o ×3.	50 e$ (Costoso)
Borsa da Meditech	Kit medico completo.	100 e$ (Premium)
Borsa da Tecnico	Piccola cassetta degli attrezzi.	500 e$ (Onerosa)
Borsone	Borsa o zaino.	20 e$ (Comune)
CarePak Personale	Tutto il necessario per ripulirsi.	20 e$ (Comune)
Cellulare Usa-e-Getta	Per telefonare. Facile da eliminare se necessario.	50 e$ (Costoso)
Chip di Memoria	Comune sistema di salvataggio dati.	10 e$ (Economico)
Chitarra Elettrica/ Altro Strumento	Ottima per fare musica. Le versioni elettriche richiedono un amplificatore.	500 e$ (Onerosa)
Codificatore/ Decodificatore	Codifica e decodifica le comunicazioni.	500 e$ (Oneroso)
Computer	Laptop o desktop.	50 e$ (Costoso)
Comunicatore Radio	Auricolare. Portata 1,6km.	100 e$ (Premium)
Corda (60m)	Corda di nylon.	20 e$ (Comune)
Cyberdeck	Deck base per netrunning. 7 Slot. Vedere **PAG. 353**.	500 e$ (Oneroso)

Oggetto	Descrizione	Costo
Geolocalizzatore	Può seguire un tracciatore collegato fino a 1,6km.	500 e$ (Oneroso)
Fiala di Biotossina	Infligge 3d6 danni. Ignora le armature. Per opporsi usare Resistere a Tortura/Droghe.	500 e$ (Costosa)
Fiala di Veleno	Infligge 2d6 danni. Ignora le armature. Per opporsi usare Resistere a Tortura/Droghe.	100 e$ (Premium)
Letto Gonfiabile e Sacco a Pelo	Materasso autogonfiabile con sacco a pelo.	20 e$ (Comune)
Manette	Richiedono FIS 10+ per essere rotte.	50 e$ (Costose)
Medscanner	Aiuta a diagnosticare ferite e malattie. +2 a Pronto Soccorso e Paramedico.	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Nastro Isolante	Disponibile in molti colori, anche fluorescente.	50 e$ (Costoso)
Occhiali Intelligenti	Occhiali con miglioramenti tecnologici. Con 2 slot per Opzioni Cyberottiche.	500 e$ (Onerosi)
Pacchetto di Kibble	Un pasto in Kibble.	10 e$ (Economico)
Pistola con Rampino	Lancia una fune fino a 30m. Non può essere usata come arma.	100 e$ (Premium)
Protezione Auricolare Autolivellante	Protezione compatta per le orecchie. Rende immuni agli effetti dei rumori forti.	1.000 e$ (Molto Onerosa)
Radio/Lettore Musicale	Per riprodurre i pezzi più fighi o sintonizzarsi sui segnali radio entro 1,6km.	50 e$ (Costosa)
Razione Militare	Pasto autoriscaldante in una confezione di plastica e alluminio.	10 e$ (Economica)
Registratore Audio	Registra fino a 24 ore di sonoro su un singolo Chip.	100 e$ (Premium)
Respiratore Anti-Smog	Utile per filtrare le tossine aeree.	20 e$ (Comune)
Rilevatore di Cimici	Fa "bip" se c'è una cimice o microfono entro 2m.	500 e$ (Oneroso)
Rilevatore Radar	Fa "bip" se c'è un segnale radar attivo entro 100m.	500 e$ (Oneroso)
Set di Grimaldelli	Per scassinare serrature meccaniche.	20 e$ (Comune)
Sintetizzatore di Percussioni	Può simulare quasi ogni tipo di percussione. Richiede un amplificatore.	500 e$ (Oneroso)
Tecnoattrezzo	Multiattrezzo tutto in uno.	100 e$ (Premium)
Tecnoscanner	Aiuta ad analizzare congegni danneggiati. +2 a diverse Abilità basate su TEC.	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Tenda ed Equipaggiamento da Campeggio	Il necessario per una persona.	50 e$ (Costosi)
Torcia Chimica	Illumina un'area di 4m. Dura 10 ore.	10 e$ (Economica)
Torcia Elettrica	Illumina fino a 100m. La carica dura 10 ore.	20 e$ (Comune)
Tuta Antiradiazioni	Protegge dalle radiazioni.	1.000 e$ (Molto Onerosa)
Vernice Fosforescente	Vernice spray fosforescente.	20 e$ (Comune)
Videocamera	Registra fino a 12 ore di audio e video su un Chip.	100 e$ (Premium)
Visore Braindance	Permette di sperimentare la Braindance.	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Visore Virtuality	Proiettano le immagini del cyberspazio sopra il mondo reale.	100 e$ (Premium)

MODA

Cultura, classe e couture non sono la stessa cosa, choomba. Ecco alcuni esempi di possibili vestiti per Gente di Strada ed Edgerunner.

DATA

Per saperne di più sul vestiario del 2045 vedere PAG. 327.

Stile	Sopra	Sotto	Giacca	Scarpe	Gioielli	Occhiali a Specchio	Occhiali	Lenti a Contatto	Cappelli
Trasandato *Senzatetto Malridotto Vagabondo*	20 e$ (Comune)	10 e$ (Economico)	20 e$ (Comune)	20 e$ (Comuni)	20 e$ (Comuni)	20 e$ (Comuni)	10 e$ (Economici)	10 e$ (Economiche)	10 e$ (Economici)
Gang *Pericoloso Violento Ribelle*	50 e$ (Costoso)	20 e$ (Comune)	50 e$ (Costosa)	20 e$ (Comuni)	50 e$ (Costosi)	20 e$ (Comuni)	20 e$ (Comuni)	10 e$ (Economiche)	10 e$ (Economici)
Chic *Standard Colorato Modulare*	50 e$ (Costoso)	20 e$ (Comune)	50 e$ (Costosa)	20 e$ (Comuni)	50 e$ (Costosi)	20 e$ (Comuni)	20 e$ (Comuni)	10 e$ (Economiche)	10 e$ (Economici)
Bohémien *Popolare Retrò Spirito libero*	50 e$ (Costoso)	20 e$ (Comune)	50 e$ (Costosa)	50 e$ (Costose)	100 e$ (Premium)	50 e$ (Costosi)	50 e$ (Costosi)	10 e$ (Economiche)	10 e$ (Economici)
Casual *Comfort Agile Atletico*	100 e$ (Premium)	20 e$ (Comune)	100 e$ (Premium)	50 e$ (Costose)	100 e$ (Premium)	50 e$ (Costosi)	50 e$ (Costosi)	20 e$ (Comuni)	50 e$ (Costosi)
Cuoio da Nomade *Western Solido Tribale*	100 e$ (Premium)	20 e$ (Comune)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	50 e$ (Costosi)	50 e$ (Costosi)	20 e$ (Comuni)	100 e$ (Premium)
Asia Pop *Sgargiante Cosplayer Giovane*	100 e$ (Premium)	20 e$ (Comune)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)
Urban Flash *Vistoso Tecnologico Da Strada*	100 e$ (Premium)	20 e$ (Comune)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)
Business *Comando Presenza Autorità*	500 e$ (Oneroso)	50 e$ (Costoso)	500 e$ (Onerosa)	500 e$ (Onerose)	5.000 e$ (Lussuosi)	500 e$ (Onerosi)	500 e$ (Onerosi)	100 e$ (Premium)	500 e$ (Onerosi)
Alta Moda *Esclusivo Design Couture*	1.000 e$ (Molto Oneroso)	500 e$ (Oneroso)	1.000 e$ (Molto Onerosa)	5.000 e$ (Lussuose)	5.000 e$ (Lussuosi)	1.000 e$ (Molto Onerosi)	1.000 e$ (Molto Onerosi)	1.000 e$ (Molto Onerose)	5.000 e$ (Lussuosi)

▶ Come Procurarsi Equipaggiamento e Completo ◀
per Gente di Strada (Pregenerati) ed Edgerunner (Rapido e Sporco)

Come STAT, Abilità, Armi e Armature, il Completo e i Vestiti di Gente di Strada ed Edgerunner sono predefiniti. Tuttavia, nella sezione Mercato Notturno (**PAG. 340**) si ha la possibilità di acquistare altri oggetti man mano che il Personaggio si sviluppa. Per sapere qual è l'Equipaggiamento iniziale di un Personaggio, basta cercare il suo Ruolo nella tabella sottostante. In certi casi può esserci una scelta tra due o più opzioni (per esempio, *SeeYa o Eraser*) e bisogna selezionarne una sola.

Rocker	Solitario	Netrunner	Tecnico	Meditech
Agent Casual: Gioiello, Occhiali a Specchio, Scarpe Chic: Giacca, Gioiello ×3, Sopra ×4 Chitarra Elettrica ***o*** Rilevatore di Cimici Computer Radio/Lettore Musicale Urban Flash: Sopra e Sotto Vernice Fosforescente ×5 Videocamera	Agent Casual: Scarpe ×2, Giacca ×3, Occhiali a Specchio, Sopra ×2, Sotto ×2	Agent Casual: Scarpe ×2, Gioiello, Sotto ×2 Chic: Sopra ×10 Cyberdeck (7 Slot) Programma: Armor Programma: Sword Programma: See Ya ***o*** Eraser Programma: Sword ***o*** Vrizzbolt Programma: Worm ***o*** Sword Urban Flash: Giacca	Agent Bengala ×6 Borsa da Tecnico Casual: Scarpe ×2 Chic: Sopra ×10, Sotto ×8 Cellulare Usa-e-Getta Nastro Isolante ×5 Respiratore Anti-Smog Torcia Elettrica	Aerodermica Agent Borsa da Meditech Casual: Scarpe, Sopra ×5, Sotto ×3 Chic: Giacca ×3 Manette Torcia Elettrica Vernice Fosforescente

Media	Tutore dell'Ordine	Corporativo	Fixer	Nomade
Agent Binocolo Casual: Giacca Cellulare Usa-e-Getta ×2 ***o*** Pistola con Rampino Chic: Scarpe, Sopra, Sotto Codificatore/Decodificatore Computer Radio/Lettore Musicale Registratore Audio Torcia Elettrica Urban Flash: Occhiali a Specchio Videocamera	Agent Bengala ×10 Casual: Scarpe ×2, Giacca ×2, Sopra ×2, Sotto ×2, Occhiali a Specchio Chic: Giacca, Sopra ×3, Sotto ×2 Comunicatore Radio Manette ×2 Torcia Elettrica	Business: Scarpe, Giacca, Sotto, Occhiali a Specchio, Sopra, Gioiello ×2 Codificatore/Decodificatore Comunicatore Radio ×4	Agent Casual: Occhiali a Specchio Cellulare Usa-e-Getta ×2 Chic: Lenti a Contatto, Gioiello Computer Rilevatore di Cimici Urban Flash: Scarpe, Giacca, Sopra, Sotto	Agent Bohémien: Gioiello Borsa da Meditech Comunicatore Radio ×2 Corda Cuoio da Nomade: Sopra ×4, Sotto ×2, Scarpe ×2, Giacca, Cappello Letto Gonfiabile e Sacco a Pelo Nastro Isolante Pistola con Rampino Respiratore Anti-Smog Tecnoattrezzo Tenda ed Equipaggiamento da Campeggio Torcia Elettrica

STRADA
Lista dell'Equipaggiamento **PAG. 99**
Lista degli Abiti **PAG. 102**
Passo successivo: Stile di Vita e Alloggio **PAG. 105**.

EDGE
Lista dell'Equipaggiamento **PAG. 99**
Lista degli Abiti **PAG. 102**
Passo successivo: Stile di Vita e Alloggio **PAG. 105**.

▶ Come Procurarsi Armi, Armature, Equipaggiamento, Completo e Cyberware ◀

per il Pacchetto Completo (Punti)

CMPLT
Passo Successivo: Stile di Vita e Alloggio
PAG. 105

Come per STAT e Abilità, i Personaggi a Pacchetto Completo hanno maggiore libertà nello scegliere Armi, Armature ed Equipaggiamento. Al contrario di Gente di Strada ed Edgerunner, **hanno 2.550 Eurodollari (e$) per comprare ciò che desiderano. Basta guardare le liste e fare acquisti**. Attenzione, la prossima sezione è quella dove si acquista il cyberware, quindi è meglio tenere da parte un po' di soldi. Le liste complete di Armi, Armature, Equipaggiamento e Cyberware si trovano nella sezione Mercato Notturno a **PAG. 340** e, per chi ha il cash, la caccia è aperta. Inoltre, un Personaggio tiene da parte tutto ciò che non spende.

Ecco dove guardare:

Armi.. **PAG. 91**
Armature .... **PAG. 96**
Completo.. **PAG. 99**
Abiti... **PAG. 102**
Cyberware .... **PAG. 110**
Liste Complete...................................... **PAG. 340**

Consiglio: dai un'occhiata alle sezioni Armi, Armature, Cyberware ed Equipaggiamento prima di buttare al vento gli Eurodollari faticosamente guadagnati, fai una lista e poi compra quello che ti pare. Non devi per forza spendere tutto quello che hai, puoi risparmiare qualcosa e tenerlo da parte, choomba.

Esempio: *Jay decide di usare i suoi 2.550 e$ per comprare:*

Oggetto	Costo
Collegamento Neurale (Cyberware)	500 e$
Sandevistan (Cyberware)	500 e$
Fucile d'Assalto	500 e$
Mitra Pesante	100 e$
Arma da Mischia Pesante	100 €$
Munizioni Base per Fucile ×100	100 e$
Munizioni Base per Pistola Pesante ×100	100 e$
Granata Flashbang	100 e$
Granata Fumogena ×2	100 e$
Corazza Leggera	100 e$
Elmetto Leggero	100 e$
Binocolo	50 e$
Borsone	20 e$
CarePak Personale	20 e$
Cellulare Usa-e-Getta	50 e$
Corda (60m)	20 e$
Letto Gonfiabile e Sacco a Pelo	20 e$
Tenda ed Equipaggiamento da Campeggio	50 e$
Torcia Elettrica	20 e$

Totale: 2550 e$

Abiti Gratuiti per il Pacchetto Completo

Oltre al denaro per Armi, Armature, Equipaggiamento e Cyberware, i Personaggi Pacchetto Completo ricevono **altri 800 e$** da spendere in **Abiti** o **Fashionware**. Tutto quello che non viene speso è perso.

Esempio: *per restare fedele all'immagine del suo Solitario, un vero duro, Jay decide che il Personaggio indossa soprattutto abiti in stile Nomade.*

Oggetto	Costo
Cuoio da Nomade: Sotto *(jeans rinforzati)*	100 e$
Cuoio da Nomade: Sopra *(maglietta pesante in denim con gomiti rinforzati)*	20 e$
Cuoio da Nomade: Giacca *(con molte frange)*	100 e$
Cuoio da Nomade: Scarpe *(stivali da cowboy)*	100 e$
Occhiali a Specchio *(classici da aviatore)*	50 e$
Filamenti EMP (Fashionware)	10 e$

Totale: 380 e$

Resto (perso): 420 e$

Stile di Vita e Alloggio

Alla creazione del Personaggio, chi non è un Corporativo inizia in un container in affitto, in un Sobborgo Sovraffollato o nella Zona di Combattimento, il decisamente poco lussuoso Stile da Kibble. Per maggiori informazioni su cosa implichi tutto ciò vedere **PAG. 377**. Il primo mese di affitto e Kibble sono gratuiti, choomba, ma il primo giorno del mese successivo dovrai pagare 1.100 e$ oppure sarai sfrattato immediatamente.

I Corporativi invece, iniziano con un conapt gratuito in una Zona Corporativa e vivono comodamente in Stile da Prepak di Qualità, già pagato per un mese. Per maggiori informazioni su cosa implichi questo stile di vita vedere **PAG. 377**. Non c'è nessun affitto da pagare, sei superiore a certe cose, ma continuare in Stile da Prepak di Qualità richiede 600 e$ il primo giorno di ogni mese.

I Nomadi hanno ulteriori possibilità di Alloggio, grazie alla loro Capacità di Ruolo. Per maggiori dettagli vedere **PAG. 165**.

Esempio: *come Solitario, il Personaggio di Jay inizia vivendo in un Container e in Stile da Kibble. Ha un mese gratis, dopo di che dovrà pagare per non venire buttato fuori (oppure traslocare in un posto migliore o peggiore a seconda delle sue disponibilità) e comprare un altro mese di Stile di Vita per non morire di fame.*

STRADA
Stile di Vita e Alloggio
PAG. 105
Passo Successivo:
Cyberware
PAG. 117

EDGE
Stile di Vita e Alloggio
PAG. 105
Passo Successivo:
Cyberware
PAG. 117

CMPLT
Stile di Vita e Alloggio
PAG. 105
Passo Successivo:
Sei pronto, choomba!

Passo Successivo: I Tuoi Cyberware

È ora di chipparsi, choomba.

L'ultimo passo nella Creazione del Personaggio è aggiungere un po' di cyberware. Negli Anni Rossi il cyberware è ovunque e tutti lo usano in modi diversi. Prima di scegliere, facciamo un salto dal bisturi, così capirai davvero in cosa ti stai infilando.

Ogni giorno doni il meglio di te, lascia che Kibble ti restituisca il favore.

12 amminoacidi creotici e micro-costruttori scientificamente efficaci nella ritessitura delle fibre muscolo-molecolari. Più forte. Più veloce. Migliore.

Ora al sapore di KIWI !

THE KIWI

KIBBLE

senti l'esotico

Dichiarazione di limitazione di responsabilità
*massimo una porzione al giorno.
In caso di nausea o cattiva digestione
consultare il medico curante.

PARLA DUE VOLTE PIÙ VELOCE CON NAPA™ (Neural Agent Processing Accelerator)

MENTRE IL MONDO DORME PUOI CHATTARE TUTTA LA NOTTE! COME UN VERO CYBERGUFO

NOMINATA MIGLIORE APP DI MESSAGGISTICA DA NIGHT CITY TODAY NEWS!

FONDERE IL CYBER NEL PUNK

"Puoi essere bravo. O puoi essere morto. Più ti aumenti e più porti quella carne con cui sei nato al livello successivo, migliore diventi. E questo significa meno probabilità di finire dal lato morto dell'equazione."

Damien
TECNICO

PRIMA DI COMINCIARE...

Mettiamo una cosa in chiaro: si chiama ***cyberware***, non ***cyberwear***. ***Cyberwear*** è qualcosa che puoi togliere, che *indossi*, chombatta. Fa di te un *turista*. Uno che non è davvero *devoto* al Limite.

Il cyberware è l'insieme dei componenti che puoi installare nel corpo in aggiunta o in sostituzione di parti organiche. È quello che ti tiene *in vita* e che senti come estensione del tuo corpo, ma in un modo completamente diverso dal tuo giubbotto preferito. È come il cuore, le mani o le gonadi. Se lo installi ti stai prendendo un impegno. Stai rimpiazzando o aumentando qualcosa con cui sei nato. *Questo* è vivere al Limite.

Chiaro? Okay, continuiamo...

Primo, scordati tutto quello che sai sui cyborg. Tutto. Questo è il futuro, gli Anni Rossi. Anche se le linee di rifornimento vengono depredate e sei costretto ad andare al Mercato Notturno, oggi essere un cyborg vuol dire avere stile. Il design cibernetico è per uno stile veloce e sempre in movimento. Che abbia chip di memoria nel sistema nervoso per combattere meglio o mini-armi bio-ingegnerizzate per la difesa personale, il cyborg degli Anni Rossi è sempre all'avanguardia nella vita ad alta tecnologia.

STILE PRIMA CHE FUNZIONALITÀ

Un cyborg non è necessariamente un carro armato semovente. Il cyberware deve essere levigato, meno sfacciato, i tuoi gadget tecnologici integrati in un pratico tutt'uno. In città puoi essere predatore o preda e più in fretta riesci a mixare questi ruoli, più a lungo potrai sopravvivere.

Questo è il punto: sopravvivere.

DATA

Per maggiori informazioni sulla cyberpsicosi in gioco, vedere PAG. 230.

LO STILE CYBER

Installarsi tech nel corpo va di moda ed è al passo coi tempi. Se puoi permettertelo, probabilmente avrai almeno un paio di "potenziamenti", qualche chip nel sistema nervoso per interfacciarti con il computer, ricordarti gli appuntamenti e migliorare i riflessi a cyberball. Se sei cibernetizzato, avrai connettori d'interfaccia per controllare computer e veicoli con la mente, magari delle cyberottiche con funzioni di registrazione e iridi all'ultimo grido (quest'anno va forte il policromo) o l'udito potenziato per ascoltare meglio i pettegolezzi nel salotto dei dirigenti. Questo genere di cyberware è sempre più raro negli Anni Rossi.

Se il tuo lavoro comporta sicurezza o scontri armati (come molti al giorno d'oggi), avrai almeno due o tre tipi di chipware da combattimento e i connettori per una smartgun. Se sei un Solitario avrai un braccio o gamba rimpiazzati con un cyberarto, che ti permette di nascondere armi e attrezzi nel tuo corpo, oltre a potenziare forza e velocità. Anche chi ha un lavoro che, teoricamente, non comporta l'uso della violenza farebbe meglio ad andare in giro con qualche sorpresina installata. *"Meglio cibernetizzare che curare"* dicono sulla Strada.

Come Cyberpunk vorrai mettere le mani sulla tecnologia migliore e più costosa. "Costosa" è la parola chiave. Un comune Personaggio avrà, diciamo, due cyberottiche (con mirino e potenziamento IR), uno Speedware, un braccio supercromato con un mitra calibro .25, connettori d'interfaccia e chipware per Rissa, Guidare e Pronto Soccorso... questo è un investimento da migliaia di Eurodollari. C'è stata una *Guerra,* choomba, e molta della roba migliore è stata messa da parte o fatta a pezzi sui campi di battaglia urbani delle Corporazioni.

Ovviamente, il 'punk ambizioso conosce almeno venticinque modi (quasi tutti illegali) per recuperare una sommetta del genere... e ha gli agganci giusti al Mercato Notturno.

Ma non gasarti troppo: ora arriva la fregatura.

CYBERPSICOSI

La cyberspicosi è un disordine dissociativo che colpisce chi ha *tendenze psicotiche pregresse* e si potenzia ciberneticamente a tal punto da non considerare più

se stesso o gli altri come organismi senzienti, ma solo come una serie di pezzi sostituibili. I sintomi più comuni includono mancanza di autoconservazione, disprezzo assoluto per il prossimo, scarso autocontrollo e accessi d'ira. Siamo chiari: chi soffre già di problemi simili (rappresentati da un'Empatia molto bassa) svilupperà più facilmente la cyberpsicosi.

Installare cyberware non è l'unico modo per raggiungere il limite della sanità mentale. Situazioni ed eventi orribili o traumatici possono ridurre il valore d'Umanità. Sfortunatamente, gli Edgerunner affrontano situazioni simili regolarmente. Questo elemento è sotto il controllo del GM che, in alcune situazioni, può imporre una **Perdita d'Umanità** (per esempio, incontrare un branco di scavvers che divorano un bambino è una Perdita d'Umanità di *almeno* 6 punti.)

Cyberware Consapevole

Non tutto il cyberware, però, contribuisce alla cyberpsicosi. Negli Anni Rossi, chi perde parti del corpo o ne nasce privo può acquistare Cyberware Medico (vedere **PAG. 226**), che funziona solo come rimpiazzo e non causa Perdita d'Umanità. Lo stesso vale per altri innesti medici a uso terapeutico. Anche le terapie di riassegnazione del sesso di nascita o altre modifiche terapeutiche, effettuate con la Bioscultura (vedere **PAG. 226**), non causano Perdite d'Umanità. Solo il cyberware usato per *rimpiazzare parti perfettamente funzionanti o potenziare il corpo oltre i limiti umani* porta alla cyberpsicosi. Tuttavia, esistono delle terapie (*vedere* **PAG. 229**).

Psicosquadra

La cyberpsicosi è un grosso problema. C'è la possibilità di usufruire di terapie pagate dallo stato, ma è difficile portare il paziente nello studio di uno psicologo. Che fai quando un maniaco corazzato e cyberpotenziato inizia ad ammazzare gente a caso? Se sei il governo, organizzi una squadra speciale di poliziotti con un solo scopo: dare la caccia, catturare o uccidere i cyberpsicotici omicidi. E se non c'è più un governo? Probabilmente gli abitanti fonderanno una loro Psicomilizia per catturare il tuo culo cibernetizzato, con o senza mandato.

Le psicosquadre sono comuni in molti centri urbani e hanno nomi come C-SWAT (Cybernetics Special Weapons & Tactical Squad, la Squadra Speciale Tattica Anti-Psycho) PSYCHE-DIV, CYB-Enforcement (Sezione-CYB) e MAX-TAC (Maximum Force Tactical Division). Sono armate con la miglior selezione tra armi, armature, sistemi di comunicazione e veicoli. Molti agenti usano armi che vanno da un cannone leggero in su e, per loro natura, non sono tipi raccomandabili.

Adesso lo sai, quindi vai con calma e occhio al tuo cervello.

RICHARD BAGNALL

CYBERWARE

Cybertecnologia o Cyberware di Strada

DATA

Le liste di questo capitolo sono ridotte. Le regole complete del cyberware sono a PAG. 358.

Si può acquistare cybertecnologia quasi ovunque. Alcune delle procedure mediche sono semplici: chirurgia minore istantanea presso le cliniche dei centri commerciali ancora attive (le tre catene più popolari sono Bodyshoppe, Fashion/Fusion e Parts N' Programs) o in ambulatori senza prenotazione (Docs R Us™). È l'equivalente di un buco all'orecchio. È anche possibile aggiungere upgrade all'hardware esistente al solo costo del nuovo pezzo, così da poter cominciare in piccolo (con versioni "essenziali" o "economiche") e aggiungere altro in seguito.

Non si può installare cyberware se si ha subito una Ferita Critica correlata. Per maggiori informazioni vedere **PAG. 220**.

I Gadget: Tipi di Cyberware

Esistono **otto tipi** di cyberware.

Fashionware: installato come ornamento personale. Vedere **PAG. 111**.

Neuralware: installato per potenziare riflessi o capacità mentali. Vedere **PAG. 112**.

Cyberottiche: installato per migliorare la vista. Vedere **PAG. 112**.

Cyberudito: installato per migliorare l'udito. Vedere **PAG. 113**.

Implanti Interni: impianti interni al corpo che sostituiscono organi o migliorano interi apparati. Vedere **PAG. 114**.

Implanti Esterni: impianti installati sulla pelle o attraverso di essa. Vedere **PAG. 114**.

Cyberarti: braccia e gambe cibernetiche che possono essere modificate con svariate estremità, rivestimenti e funzioni. Vedere **PAG. 115**.

Borgware: impianti che rimpiazzano la maggior parte del corpo con componenti cibernetiche, ulteriormente migliorabili con cyberottiche, cyberudito, protesi e altro. Vedere **PAG. 116**.

Come Leggere le Tabelle del Cyberware

Tutto il cyberware è descritto da cinque **fattori**: **Nome, Installazione, Descrizione, Costo** e **PU** (Perdità d'Umanità).

Nome: il nome d'uso comune sulla Strada.

Installazione: dove è possibile farselo montare. ***Il costo dell'intervento d'installazione è sempre coperto durante la Creazione del Personaggio.***

- **Centro Commerciale** significa che può essere installato in qualsiasi centro commerciale o negozio di bio-mod. È l'equivalente del piercing del XX secolo. Non ci sono più così tanti di questi centri come nel 2020.
- **Clinica** richiede un vero Meditech e una clinica chirurgica. Spesso il processo è automatizzato, ma occorre un professionista che controlli i macchinari. Molti bisturi sono a questo livello.
- **Ospedale** vuol dire che è richiesto un intervento invasivo e un Meditech capace di effettuarlo. Inoltre ci vuole un vero e proprio ospedale, o un equivalente, oggi relativamente rari.

Descrizione: la descrizione del cyberware, incluse regole, requisiti e cosa se ne sa sulla Strada. **Installare copie di uno stesso cyberware non ha effetti cumulativi a meno che sia indicato diversamente**. Per maggiori informazioni vedere PAG. 358.

Slot Opzioni: molti tipi di cyberware hanno un componente base, necessario per installare altre modifiche dello stesso tipo. Questo ha un certo numero di Slot Opzioni. A meno che sia indicato diversamente, la maggior parte degli upgrade richiede uno Slot nel componente base della categoria. Dove è presente, il componente base viene indicato per primo con il numero di Slot disponibili. Fashionware, Impianti Interni e Impianti Esterni non hanno alcun componente base, ma è possibile montare al massimo 7 Slot Opzioni per ciascuna categoria.

Costo: il prezzo del cyberware nella principale valuta di Night City, l'**Eurodollaro**. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a PAG. 385.

PU (Perdità d'Umanità): quanto l'installazione influenza la psiche. Durante la Creazione del Personaggio questo valore è fisso, mentre dopo **è determinata lanciando i dadi indicati tra parentesi**.

▶ Fashionware (7 Slot Opzioni Disponibili)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Biomonitor	Centro Commerciale	Impianto sottocutaneo che fornisce parametri vitali. Può collegarsi all'Agent.	100 e$ (Premium)	0 (N/A)
Chimipelle	Centro Commerciale	Pigmenti infusi nella pelle per modificarne il colore. +2 a Cura della Persona se si hanno anche i Tecnocapelli.	100 e$ (Premium)	0 (N/A)
Filamenti EMP	Centro Commerciale	Sottili linee in argento, simili a circuiti stampati lungo il corpo.	10 e$ (Economici)	0 (N/A)
Mutalenti	Centro Commerciale	Lenti che cambiano colore installate nell'occhio.	100 e$ (Premium)	0 (N/A)
Orologio Dermale	Centro Commerciale	Orologio led sottocutaneo.	100 e$ (Premium)	0 (N/A)
Tatuaggio Luminoso	Centro Commerciale	Innesto sottocutaneo che accumula luce e proietta tatuaggi. +2 a Guardaroba e Stile per chi ne ha almeno tre.	100 e$ (Premium)	0 (N/A)
Tecnocapelli	Centro Commerciale	Capelli artificiali luminosi. +2 a Cura della Persona se si ha anche la Chimipelle.	100 e$ (Premium)	0 (N/A)

DATA
Lista completa del Fashioware a PAG. 358.

Scegli taglio e colore per me. Riferimenti UT, Michiko Sanderson e Maz Despair, controllo incrociato con le ultime mode secondo Night City Pulse. Manda le specifiche ai miei tecnocapelli mentre sono nella doccia.

— NIGHTINGALE
AL SUO AGENT

DATA
Lista completa del Neuralware a PAG. 359.

Neuralware (Componente Base: Collegamento Neurale)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Collegamento Neurale	Clinica	Sistema nervoso artificiale. Necessario per usare Neuralware e Presa Sottocutanea. **5 Slot Opzioni.**	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Alveolo	Clinica	Presa singola installata sul retro del collo. Richiesta per usare il Chipware. **Richiede Collegamento Neurale.**	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Amplificatore Olfattivo	N/A	Chipware. L'utente può usare Seguire Tracce con il fiuto. **Richiede Alveolo.**	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Amplificatore Tattile	N/A	Chipware. L'utente può rilevare i movimenti entro 20m poggiando la mano su una superficie. **Richiede Alveolo.**	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Analizzatore Chimico	N/A	Chipware. Analizza la composizione chimica di una sostanza confrontandola con un database. **Richiede Alveolo.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Antidolorifico	N/A	Chipware. L'utente ignora le penalità della Soglia Ferito Gravemente. **Richiede Alveolo.**	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)
Chip Abilità	N/A	Chipware. L'utente ottiene un'Abilità a Livello 3 a meno che l'abbia già a 3+. I Chip Abilità (×2) costano di più. **Richiede Alveolo.**	500 e$ (Oneroso) o 1.000 e$ (Molto Oneroso)	7 (2d6)
Chip di Memoria	N/A	Archiviazione dati. Il cyberware dell'utente può leggere o scrivere da esso.	10 e$ (Economico)	0 (N/A)
Connettore d'Interfaccia	Clinica	Connettore nel polso o nella testa per collegarsi alle macchine. **Richiede Collegamento Neurale.**	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Kerenzikov	Clinica	Speedware. +2 all'Iniziativa. Si può avere un solo Speedware. **Richiede Collegamento Neurale.**	500 e$ (Oneroso)	14 (4d6)
Registratore Braindance	Clinica	Registra le esperienze dell'utente su chip o dispositivi esterni. **Richiede Collegamento Neurale.**	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Sandevistan	Clinica	Speedware. Quando attivo somma +3 all'Iniziativa per 1 minuto. Poi deve raffreddare per 1 ora. Si può avere un solo Speedware. **Richiede Collegamento Neurale.**	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)

DATA
Lista completa delle Cyberottiche a PAG. 360.

Cyberottiche (Componente Base: Cyberocchio)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Cyberocchio	Clinica	Occhio artificiale. **3 Slot Opzioni per Cyberocchio:** alcune vanno accoppiate (comprate due volte e installate in entrambi gli occhi, PU individuale).	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Antiriflesso	Centro Commerciale	Immunità agli effetti dei lampi di luce. **Richiede due Cyberocchi e deve essere accoppiato.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Bassa Luminosità/ Infrarosso/UV	Centro Commerciale	L'utente ignora le penalità dovute a buio, fumo, nebbia, ecc. **Richiede due Cyberocchi, deve essere accoppiato. 2 Slot per occhio.**	500 e$ (Onerosa)	3 (1d6)
Cambio Colore	Centro Commerciale	Modifiche illimitate di colore e pattern dell'occhio. **Richiede un Cyberocchio.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Chyron	Centro Commerciale	Proietta un piccolo schermo nel campo visivo. **Richiede un Cyberocchio.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Definitore d'Immagine	Centro Commerciale	+2 a Percezione, Leggere le Labbra e Nascondere/Trovare Oggetti. **Richiede due Cyberocchi e deve essere accoppiato.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Lanciadardi	Clinica	Pistola a Dardi a colpo singolo nascosta nell'occhio. **Richiede un Cyberocchio e 3 Slot.**	500 e$ (Oneroso)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
MicroOttica	Clinica	Microscopio ingrandimento 400×. **Richiede un Cyberocchio.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
MicroVideo	Clinica	Videocamera nell'occhio, registra audio e video su Chip di Memoria o Agent collegato. **Richiede un Cyberocchio e 2 Slot.**	500 e$ (Oneroso)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Mirino	Clinica	+1 alle Prove per i Colpi Mirati. **Richiede un Cyberocchio.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Rilevatore di Radiazioni	Clinica	Mostra le radiazioni entro 100m con un effetto di luce blu. **Richiede un Cyberocchio.**	1000 e$ (Molto Oneroso)	3 (1d6)
TeleOttica	Clinica	Permette di notare dettagli fino a 800m. +1 ai Colpi Mirati contro bersagli ad almeno 51m di distanza. **Richiede Cyberocchio.**	500 e$ (Onerosa)	3 (1d6)
Virtuality	Centro Commerciale	Proietta il cyberspazio nel campo visivo dell'utente. **Richiede due Cyberocchi e deve essere accoppiato.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)

▶ Cyberudito (Componente Base: Sistema Cyberudito)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Sistema Cyberudito	Clinica	**3 Slot Opzioni.** Se ne può avere solo uno.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Agent Interno	Centro Commerciale	Agent completo installato internamente. Può collegarsi a un Cyberocchio con Chyron, altrimenti è solo audio. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Analizzatore di Stress	Centro Commerciale	+2 alle Prove di Sensibilità e Interrogatorio. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Antiassordante	Centro Commerciale	Immunità agli effetti causati da rumori forti. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Codificatore/ Decodificatore	Centro Commerciale	Permette di codificare e decodificare le comunicazioni. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Comunicatore Radio	Centro Commerciale	Permette di comunicare via radio. Portata 1,6km. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Localizzatore	Clinica	Può seguire un tracciatore fino a 1,6km. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Radio/Lettore Musicale	Clinica	Può riprodurre musica dal Data Pool o da Chip di Memoria o sintonizzarsi sulle trasmissioni entro 1,6km. **Richiede Sistema Cyberudito.**	50 e$ (Costosa)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Registratore Audio	Clinica	Registra audio su Chip di Memoria o un Agent collegato. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Rilevatore di Cimici	Centro Commerciale	Fa "bip" entro 2m da un dispositivo d'ascolto. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Rilevatore Radar	Clinica	Fa "bip" se c'è un segnale radar entro 100m. **Richiede Sistema Cyberudito.**	500 e$ (Oneroso)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Udito Amplificato	Centro Commerciale	+2 alle Prove di Percezione basate sull'udito. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)

DATA

Lista completa del Cyberudito a **PAG. 361**.

DATA
Lista completa degli Implanti Interni a PAG. 362.

Implanti Interni (7 Slot Opzioni Disponibili)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Anticorpi Potenziati	Centro Commerciale	Una volta stabilizzato, l'utente guarisce di FIS×2 ogni giorno di riposo.	500 e$ (Onerosi)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Audiovox	Clinica	Sintetizzatore vocale. +2 a Recitare e Musica mentre si canta.	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Branchie	Ospedale	Permettono di respirare sott'acqua.	1.000 e$ (Molto Onerose)	7 (2d6)
Cyberserpente	Ospedale	Arma da Mischia Molto Pesante montata nell'esofago. Occultabile.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)
Filtri Nasali	Clinica	Immunità a gas tossici, fumi e altri pericoli simili.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Filtro Antitossine	Clinica	+2 a Resistere a Tortura/Droghe.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Impianto Contraccettivo	Centro Commerciale	Previene gravidanze indesiderate.	10 e$ (Economico)	0 (N/A)
Impianto Radar/Sonar	Clinica	Scansiona il terreno entro 50m. Non supera le coperture.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	7 (2d6)
Impianto Sessuale Midnight Lady™	Clinica	Sii Venere, sii fuoco, sii desiderio.	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Impianto Sessuale Mr. Studd™	Clinica	Tutta la notte, tutte le notti e nessuno lo verrà a sapere.	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Laccio Osseo-Muscolare	Ospedale	Aumentano FIS di 2, modificando PF, Soglie Ferita e Tiro della Morte. Installazioni multiple sono cumulative. FIS massimo 10.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)
Riserva d'Aria Indipendente	Ospedale	30 minuti d'ossigeno. Impiega 1 ora per ricaricarsi dall'atmosfera.	1.000 e$ (Molto Onerosa)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Zanne Vampiriche	Clinica	Arma da Mischia Leggera di Alta Qualità installata in bocca. Occultabile. Si possono aggiungere Veleni o Biotossine.	500 e$ (Onerose)	14 (4d6)

DATA
Descrizione della Qualità delle Armi a PAG. 342.

Implanti Esterni (7 Slot Opzioni Disponibili)

DATA
Lista completa degli Implanti Esterni a PAG. 364.

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Armatura Subdermale	Ospedale	PA 11 su testa e corpo. Non cumulativo con le armature indossate. Subisce ablazione. Recupera 1 PA ogni giorno di riposo.	1.000 e$ (Molto Onerosa)	14 (4d6)
Fondina Nascosta	Clinica	Permette di nascondere un'arma occultabile all'interno del corpo.	500 e$ (Onerosa)	7 (2d6)
Skin Weave	Ospedale	PA 7 su testa e corpo. Non cumulativo con le armature indossate. Subisce ablazione. Recupera 1 PA ogni giorno di riposo.	500 e$ (Onerosa)	7 (2d6)
Tasca Subdermale	Clinica	Tasca sotto la pelle da 5×10cm, con zip in RealSkinn™.	100 e$ (Premium)	3 (1d6)

Cyberarti (Componente Base: Cyberbraccio o Cybergamba)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Cyberbraccio	Ospedale	Braccio artificiale. **4 Slot Opzioni**. Include una Mano Standard che non causa PU e non richiede Slot.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Mano Standard	Clinica	Normale mano cibernetica. Può essere installata su un braccio di carne.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Arma a Distanza Popup	Clinica	Un'Arma a Distanza a una mano installata nel braccio. **Richiede Cyberbraccio e 2 Slot.**	500 e$ (Onerosa)	7 (2d6)
Arma da Mischia Popup	Clinica	Un'Arma da Mischia Leggera, Media o Pesante installata nel braccio. Occultabile anche se di solito non lo è. **Richiede Cyberbraccio e 2 Slot.**	500 e$ (Onerosa)	7 (2d6)
Cyberdeck	Clinica	Cyberdeck inserito nel braccio. **Richiede Cyberbraccio e 3 Slot.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Digitolame	Clinica	Artigli in carbonio laminato. Arma da Mischia Media. Occultabile. **Installabili come unico cyberware in un braccio di carne.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Innesto Cambio Rapido	Clinica	Permette di rimuovere o installare un cyberbraccio come Azione.	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Lanciagranate Popup	Clinica	Lanciagranate a colpo singolo nel braccio. **Richiede Cyberbraccio e 2 Slot.**	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Mano Attrezzo	Clinica	Le dita contengono cacciavite, chiave inglese, trapano e altri attrezzi. **Installabile come unico cyberware in un braccio di carne.**	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Mano Rampino	Clinica	Lancia la mano insieme a un cavo lungo 30m. Non può essere usata come arma. **Richiede Cyberbraccio.**	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Medscanner	Clinica	Medscanner installato nel braccio. Aiuta a diagnosticare ferite e malattie. +2 a Pronto Soccorso e Paramedico. **Richiede Cyberbraccio e 3 Slot.**	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Nocche Blindate	Clinica	Arma da Mischia Media. Occultabile. **Installabile come unico cyberware in un braccio di carne.**	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Presa Sottocutanea	Clinica	Permette di usare una Smartgun senza Connettore d'Interfaccia. **Installabile come unico cyberware in un braccio di carne. Richiede Collegamento Neurale.**	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Rasoio Monofilare	Clinica	Frusta monomolecolare montata nel pollice. Arma da Mischia Media. Occultabile. **Installabile come unico cyberware in un braccio di carne.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Scorticatori	Centro Commerciale	Unghie in carbonio laminato. Arma da Mischia Leggera. Occultabile. **Installabili come unico cyberware in un braccio di carne.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Scudo Popup	Clinica	Scudo Balistico installato nel braccio. Occultabile. Sostituibile a 0 PF. **Richiede Cyberbraccio e 3 Slots.**	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Tecnoscanner	Clinica	Tecnoscanner installato nel braccio. Aiuta ad analizzare congegni danneggiati. +2 a diverse Abilità basate su TEC. **Richiede Cyberbraccio e 2 Slot.**	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Videocamera	Clinica	Videocamera montata nella spalla. Occultabile. **Richiede Cyberbraccio e 2 Slot.**	500 e$ (Onerosa)	7 (2d6)
Wolvers	Clinica	Lunghi artigli che fuoriescono dalle nocche. Arma da Mischia Pesante. Occultabile. **Installabili come unico cyberware in un braccio di carne.**	500 e$ (Onerosi)	7 (2d6)

DATA

Lista completa dei Cyberarti a PAG. 364.

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Cybergamba	Ospedale	Gamba artificiale. **3 Slot Opzioni**. Include un Piede Standard che non causa PU e non richiede Slot. Alcune Opzioni devono essere accoppiate (comprate due volte e installate in entrambe le gambe, PU individuale).	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Piede Standard	Clinica	Piede cibernetico. Può essere installato su una gamba di carne.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Copertura Plastica	Centro Commerciale	Copertura plastica per Cyberarti, disponibile in molti colori e disegni. **Richiede Cyberbraccio o Cybergamba, ma 0 Slot.**	100 e$ (Premium)	0 (N/A)
Copertura Realskinn™	Centro Commerciale	Copertura in pelle artificiale. **Richiede Cyberbraccio o Cybergamba, ma 0 Slot.**	500 e$ (Onerosa)	0 (N/A)
Copertura Superchrome®	Centro Commerciale	Copertura metallica cromata. +2 a Guardaroba e Stile. **Richiede Cyberbraccio o Cybergamba, ma 0 Slot.**	1.000 e$ (Molto Onerosa)	0 (N/A)
Jump Booster	Clinica	Idrauliche nelle gambe. Nega la penalità al movimento in salto. **Richiede due Cybergambe, 2 Slot. Deve essere accoppiato.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Piede Artigliato	Clinica	Lama nel piede. Arma da Mischia Leggera. Occultabile. **Installabile come unico cyberware in una gamba di carne.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Piede Grip	Clinica	Trazione migliorata. Nega la penalità al movimento quando ci si arrampica. **Richiede due Cybergambe. Deve essere accoppiato.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Piede Palmato	Clinica	Membrane tra le dita. Nega la penalità al movimento quando si nuota. **Richiede due Cybergambe. Deve essere accoppiato.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Piede Pattino	Clinica	Rollerblade nel piede. Occultabile. Aumenta di 6m la velocità in Corsa. **Richiede due Cybergambe. Deve essere accoppiato.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Schermatura Rinforzata	Clinica	Cyberarti e opzioni installate non possono essere disattivati da impulsi EMP e programmi, eccetto i Black ICE. **Richiede Cyberbraccio o Cybergamba.**	1.000 e$ (Molto Onerosa)	3 (1d6)

▶ Borgware

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Innesto MultiOttico	Ospedale	Permette di montare fino a 5 Cyberocchi in più.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)
Innesto Spalla Artificiale	Ospedale	Permette di montare due cyberbraccia sotto le braccia normali.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)
Modulo Sensori	Clinica	Può alloggiare fino a 5 Opzioni Cyberudito in più. **Richiede Sistema Cyberudito, ma 0 Slot.**	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)
Telaio Lineare ß (Beta) Impiantato	Ospedale	Struttura di supporto ed esoscheletro rinforzato. Aumenta il FIS a 14, modificando PF, Soglie di Ferite e Tiro della Morte. **Richiede FIS 8, Laccio Osseo-Muscolare.**	5.000 e$ (Lussuoso)	14 (4d6)
Telaio Lineare ∑ (Sigma) Impiantato	Ospedale	Struttura di supporto ed esoscheletro rinforzato. Aumenta il FIS a 12, modificando PF, Soglie di Ferite e Tiro della Morte. **Richiede FIS 6, Laccio Osseo-Muscolare.**	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)

È Ora di Beccare del Cyberware

▶ Come Procurarsi il Cyberware ◀

per Gente di Strada (Pregenerati) ed Edgerunner (Rapido e Sporco)

Come Armi, Armature ed Equipaggiamento, il Cyberware di Gente di Strada ed Edgerunner è pregenerato. Tuttavia, nella sezione Mercato Notturno (**PAG. 340**), si può acquistarne altro man mano che il Personaggio si sviluppa. La tabella indica il cyberware iniziale per ogni Ruolo. A volte si deve scegliere tra due o più opzioni (per esempio, *Filtri Nasali o Antitossina*). In tal caso si deve selezionare un solo oggetto. **Sono incluse le Perdite d'Umanità totali (**vedere **PAG. 111), che vanno sottratte al valore attuale del Personaggio, modificando l'EMP**. Gente di Strada ed Edgerunner dovrebbero essere relativamente al sicuro dalla cyberpsicosi, sempre che non forzino le cose al Mercato Notturno (**PAG. 340**).

STRADA
Lista del Cyberware
PAG. 110
Passo successivo:
Sei pronto, choomba!

EDGE
Lista del Cyberware
PAG. 110
Passo successivo:
Sei pronto, choomba!

Rocker	Solitario	Netrunner	Tecnico	Meditech
Chimipelle Registratore Audio Sistema Cyberudito Tecnocapelli	Biomonitor Collegamento Neurale Sandevistan ***o*** Wolvers	Collegamento Neurale Connettore d'Interfaccia Mutalenti	Cyberocchio Mano Attrezzo MicroOttica Orologio Dermale	Biomonitor Cyberocchio Filtri Nasali ***o*** Antitossina TeleOttica
Umanità Persa 9 (-1 EMP)	**Umanità Persa 14 (-2 EMP)**	**Umanità Persa 14 (-2 EMP)**	**Umanità Persa 12 (-2 EMP)**	**Umanità Persa 12 (-2 EMP)**

Media	Tutore dell'Ordine	Corporativo	Fixer	Nomade
Sistema Cyberudito Tatuaggio Luminoso Udito Amplificato ***o*** Analizzatore di Stress	Fondina Nascosta Tasca Subdermale	Agent Interno Biomonitor ***o*** Tecnocapelli Filtri Nasali ***o*** Antitossina Sistema Cyberudito	Agent Interno Sistema Cyberudito Tasca Subdermale Udito Amplificato ***o*** Analizzatore di Stress	Collegamento Neurale Connettore d'Interfaccia ***o*** Wolvers
Umanità Persa 10 (-1 EMP)	**Umanità Persa 10 (-1 EMP)**	**Umanità Persa 12 (-2 EMP)**	**Umanità Persa 16 (-2 EMP)**	**Umanità Persa 14 (-2 EMP)**

▶ Come Procurarsi il Cyberware ◀

per Pacchetto Completo (Punti)

Nel caso te lo sia perso, i Personaggi a Punti acquistano il cyberware insieme al resto dell'equipaggiamento, pagando ogni pezzo con i loro sudati eurodollari. Come indicato a **PAG. 104**, si hanno 2.550 e$ a disposizione, ma è probabile che tu ne abbia già spesi molti per i ferri del mestiere: grossi coltelli, pistole ancora più grosse, magari qualche attrezzo. Potresti tornare indietro e rimettere sullo scaffale qualche coltello e pistola per comprarti un braccio metallico nuovo di zecca... ma c'è un'altra possibilità!

CMPLT

SENZA SOLDI?

Scorrendo la lista del cyberware potresti pensare: "Non avrò mai gli eurodollari per pigliarmi questa tecnologia." E poi chiederti: "Quanto sono disperato? Sono pronto a rischiare la pelle e ad essere smembrato per uno stupido cyberbraccio?"

Certo che lo sei. I veri disperati ricorrono a misure estreme. In questo caso puoi venderti a qualcuno che può pagarti la cibernetica. A discrezione del GM, durante la Creazione del Personaggio puoi scegliere uno dei datori di lavoro elencati, il quale ti passa 1.500 e$ di cyberware, oltre all'installazione gratuita del Collegamento Neurale obbligatorio, **sempre che il GM riesca a convincere tutti i Giocatori al tavolo che questa è una buona opportunità lavorativa**.

NEIL BRANQUINHO

UNISCITI ALL'ESERCITO (SEGRETO)

La Guerra è finita... o no? Gli ultimi strascichi della 4ª Guerra Corporativa stanno ancora suppurando, come una ferita infetta, nelle zone remote del mondo. Una tregua non significa che non ci siano ancora molti eserciti nazionali, che tengono un basso profilo. La Presidente Elizabeth Kress non intende lasciare che quei bastardi dell'Arasaka distruggano ciò che resta dell'America. È una *fottuta* crociata.

Quindi, se vuoi il grano, arruolati in una guerra globale segreta per conto dell'Esercito. Servi con onore e distinzione il tuo paese come parte delle Forze Meccanizzate (Cyberporci, per voi). Sii testimone di dolore, torture e morte, mentre partecipi a centinaia di black ops per "fare pulizia" e per proteggere gli "interessi nazionali". Ovviamente i Cybersoldati non esistono. Ovviamente il tuo paese non invia all'estero agenti sotto copertura pesantemente armati per tagliare gole e causare rivolte. Ovviamente non potrai andartene quando vuoi.

FATTI UNA VITA NEL CRIMINE ORGANIZZATO

Sulla Strada si dice che la Mala sia viva e vegeta e pronta ad assumerti. Giura fedeltà a una delle grandi famiglie criminali e non sarai mai a corto di cybertecnologia. La fregatura è che dovrai "lavorare" per loro. Racket, assassinii, rese dei conti. Le famiglie degli Anni Rossi hanno una lunga e onorata tradizione che arriva ai primi del 1900: nessuno lascia la Mala. Nessuno.

VENDITI A UNA CORPORAZIONE

Unisciti a una Corporazione e vedi il mondo, ma nel frattempo fatti pagare con un bel mucchio di Eurodollari in newtech. Ricordati, però, che ogni contratto ha un prezzo. In questo caso, dovrai lavorare per la Corporazione. Se non sei un Corporativo e ce n'è uno seduto al tavolo, sarai un suo sottoposto e parte del suo team. Se, invece, sei un Corporativo, capirai la differenza tra lavorare per una Corporazione e venderle l'anima. Scordati di cambiare lavoro. Sarai tu a beccarti tutto il divertimento, missioni suicide in cui l'azienda non vuole sprecare i suoi agenti migliori: rapimenti di corporativi avversari,

black ops e spionaggio. Se sei davvero fortunato potresti diventare un cyberporco nella *prossima* guerra corporativa, quelle che fanno sembrare il Vietnam e le azioni russe in Afghanistan un allegro picnic. Dovrai difendere gli interessi della compagnia in qualche lontano buco di culo infernale, mentre reprimi la popolazione civile. Ripristinare l'ordine corporativo è... divertente!

La Fregatura

Come molte offerte "gratuite", queste opportunità lavorative includono trappole creative e pericolose. Un lavoro a tempo indeterminato (leggi "per sempre") per gente che potrebbe non piacerti. Dovrai fare tutto ciò che ti viene chiesto, non importa quanto schifoso, pericoloso o suicida sia. Come molti altri potenti del futuro *Cyberpunk*, queste non sono persone a cui piace essere contraddette e conoscono molti modi suggestivi per assicurarsi la tua "cooperazione":

Ostaggi: per garantire che ti comporti bene, l'agenzia tiene una persona a te cara in ostaggio. Se fai casini è morta... o peggio.

Ricatto: in un momento del tuo passato hai fatto qualcosa che non si deve sapere. Magari hai evaso un pochino le tasse (vent'anni di galera) o sei stato accusato d'omicidio. Forse è tutto falso, un'invenzione dei tuoi nuovi datori di lavoro per tenerti in riga. Sei pronto a tentare la sorte?

Sabotaggio Cibernetico: l'agenzia ha inserito dei glitch mortali nel tuo software cibernetico. Può fermarti il cuore a comando o procurarti dei mal di testa lancinanti se rifiuti un ordine.

Sorvegliato: i tuoi datori di lavoro hanno installato dei sensori dentro di te per assicurarsi la tua fedeltà. Non puoi dire o fare nulla senza che lo sappiano. Non puoi andare da nessuna parte senza che ti trovino. Il peggio è che non sai dove esattamente li abbiano montati.

Ordine di Uccidere: questo è un terribile chip di sabotaggio che, rispondendo a una parola d'ordine, ti costringerà a uccidere la persona indicata, senza controllo, pietà o rimorso. Potrebbe essere tua madre, il tuo amante, il tuo gatto... chiunque.

Salvaguardia della Compagnia: un altro malefico chip di sabotaggio, che ti impedisce di fare direttamente del male ai membri dell'agenzia. Se ci provi soffrirai in modo straziante e se continui questo *peggiorerà* fino a causarti un arresto cardiaco.

Detonatore: uno dei trucchi preferiti delle Corporazioni è una piccola carica di esplosivo inerte inserita nel corpo e controllata a distanza. Non sai dove sia, gli scanner non la trovano e cercarla potrebbe innescarla.

Vuoi puntare la vita, choomba?

Ricordati che se ti vendi a uno di questi gruppi, riceverai uno (o più) di questi "incentivi", diventando la marionetta dei tuoi datori di lavoro. Cosa sarai costretto a fare e perché dipende dal GM. In effetti non è neppure obbligato a dirti come ti potrebbero costringere. Non hai scelta, hai appena venduto l'anima al diavolo.

> ALCUNI SONO PRONTI A **TUTTO** PER PASSARE IN TESTA. IO? IO NON MI SPINGO TANTO IN LÀ. **NON PIU'**. OGNI SOLITARIO HA BISOGNO DI UN LIMITE, DI UNA LINEA CHE NON SUPERERÀ MAI QUALUNQUE COSA SUCCEDA. DEVI **SOPPESARE** I LAVORI E CHI TE LI OFFRE. A VOLTE, IL COLPO GROSSO NON VALE IL **PREZZO** DEL CONTRACCOLPO FINALE. A VOLTE, DEVI **SCEGLIERE** TRA DIVENTARE RICCO E RIUSCIRE A **DORMIRE** LA NOTTE.
>
> — ZARA

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

ARMI E ARMATURE

BACKGROUND

CYBERWARE

La scheda di tre pagine dove segnare le informazioni sul Personaggio si trova a **PAG. 450** o su www.needgames.it. Ecco come compilarla.

1. Il grosso riquadro in cima è per disegnare o incollare un'immagine del Personaggio. Sotto c'è il riquadro dove segnare Handle (nome sulla Strada), Ruolo, Capacità di Ruolo e altre informazioni.
2. Qui si segnano le Statistiche. Ognuna può avere due valori (Massimo e Attuale) divisi da una barra.
3. Queste sono le Statistiche Derivate: Umanità, Punti Ferita, Soglia Ferito Gravemente e Tiro della Morte. Si possono segnare anche le Ferite Critiche e le Dipendenze accumulate in partita.
4. Qui si annotano le Abilità. Sono divise per categoria e ciascuna include la STAT collegata. Si può segnare il Livello dell'Abilità, quello della STAT e la Base d'Abilità (Abilità + STAT).
5. Questo è lo spazio per armi e armature. L'Armatura include PA e penalità; le Armi, danno, caricatore, Numero d'Attacchi e altri dettagli.
6. Durante la partita si possono guadagnare e spendere Punti Miglioramento con cui innalzare Abilità e Capacità di Ruolo. Questa sezione include anche la Reputazione (vedere **PAG. 193**).
7. Qui si segna il proprio Background Generale.
8. Qui si segna il Background di Ruolo.
9. Qui si tiene traccia del proprio Completo. In fondo alla prima sezione ci sono spazi dedicati a denaro e munizioni. Ancora più sotto c'è uno spazio per Abiti, Alloggio e Stile di Vita.
10. Un'intera pagina dedicata al Cyberware! È divisa per categorie e permette di segnare i componenti e le loro funzioni. Include istruzioni aggiuntive.

DATA

Per maggiori dettagli sui Punti Miglioramento, come ottenerli e spenderli, vedere **PAG. 408**.

LA CADUTA DELLE TORRI

2022 (23 ANNI FA)

"Va bene, scricciolo. È l'ora di scoprire se il Metallo è davvero meglio della carne. Apriamo le danze."

—Morgan Blackhand ad Adam Smasher

IN CIMA ALLE TORRI ARASAKA APPENA PRIMA DELL'ESPLOSIONE NUCLEARE

La porta del rimorchio si aprì e il giovanotto in cuoio scuro, ancora ricoperto di polvere della strada, si trascinò nel veicolo di comando al fresco dell'aria condizionata. I suoi occhi scintillanti come le *conchas* che portava sul cappello e sul cinturone. Nella mano color canna di fucile stringeva un panino al roast-beef mezzo mangiucchiato.

"Sera, *gatos y señoritas*. L'Aldecaldo, Santiago, si scusa, ma ha troppo da fare adesso che la Guerra è finita. Un sacco di contratti edilizi, troppi morti e feriti a cui badare, compresa la famiglia. Ha mandato noi *Lobos* per darvi una mano."

"Bene, bene. Quasi come ai vecchi tempi, eh Johnny?" commentò Thompson runnando la diagnostica del suo FN-RAL un'ultima volta. Accanto a lui un'armatura da combattimento verde mimetico, la videocamera già cablata alla porta controllo dell'elmetto.

"Non proprio. Abbiamo un supporto migliore di un migliaio di fan urlanti questa volta!" ghignò Rogue lanciando un'occhiata all'enorme sagoma mimetizzata di Shaitan, appoggiato a un semovente d'artiglieria parcheggiato accanto al rimorchio. "Staremmo anche salvando Alt, ma stavolta la posta in gioco è molto più alta."

Molto più alta? Gli occhi di Johnny erano calmi, ma la Mano si apriva e chiudeva come posseduta.

"Gira nel mainframe dell'Arasaka da un decennio," grugnì Thompson. "Dovevano beccarla, prima o poi. L'ultima cosa che ci serve è che quella cosa che ha creato venga lasciata libera nella Rete dopo il casino di Rache."

Johnny si alzò e fissò il buio. Poi disse: "Stanotte."

"Stanotte cade la Torre Arasaka. Per l'ultima volta."

NEL MAELSTROM

"Beh?"

"Johnny, fammi un favore: puoi smetterla di andare su e giù e chiedere 'beh' ogni cinque minuti? Quando Shaitan e io avremo aperto quella porta te lo dirò. Non è come forzare un $CHOOH^2$-4U." Spider tornò a decrittare i codici d'accesso degli allarmi, mentre Shaitan, il full-borg, bypassava i sistemi fisici. Almeno per un po', Johnny si accovacciò, in attesa. Passò del tempo. Spider alzò gli occhi dal lavoro, di nuovo distratta dai passi: "Hai cambiato i capelli."

"A volte lo faccio," rispose Johnny assente. "Tu ti sei tagliata la treccia."

Spider lo ignorò. Poi: "Eee... ecco... ci siamo! Andata. La porta è bypassata!"

Johnny si alzò, la Pistola pronta. "Ok! Shaitan hai pescato la pagliuzza più corta, quindi vai per primo."

Il borg annuì ed estrasse il suo modulo arma: "*Va bene. Se ci hanno mentito ci rivedremo nel Valhalla.*"

Dischiuse la porta, analizzandola con un'estensione remota, poi la aprì di scatto, sollevando il modulo arma in un movimento aggraziato e sparando due rapidi colpi con il lanciagranate. *"Scusate. Cannone automatico in un angolo, telecamera nell'altro. Sistemati."*

"Beh, se questo è tutto, rimettiamoci al lavoro. Spider, i computer sono nella prossima stanza. Voialtri mettete in sicurezza il perimetro e preparate le cariche da demolizione." Johnny entrò in scena come se fosse su un palco, invece che in un laboratorio segreto.

Ovviamente, per lui è la stessa cosa, pensò Spider, mentre collegava il suo deck pesantemente schermato al terminale di fronte a sé.

<Ciao Alt.>

<Cosa, chi è... Spider?>

<Già. 'Sono Luke Skywalker, sono venuto a salvarla!'>

<Cosa?>

<Uno stupido vecchio flatvid che Rache mi ha costretto a vedere.>

<Dov'è Rache? Credevo che fosse sempre in prima fila in ogni recupero.>

<Rache è morto, Alt. L'Arasaka ha trovato il suo conapt... e... ci ha sganciato sopra una roccia dall'orbita.>

<Oddio. Spider, mi dispiace tanto.>

<Già. Anche a me.>

E dispiacerà anche all'Arasaka, giurò Spider in silenzio.

"Spider hai finito? Lei è lì? Sta bene?"

"*Chill*, Johnny! Sì, l'ho trovata e l'ho scaricata nel nucleo di memoria. Adesso sto rilasciando un virus ricorsivo per cancellare ogni traccia di *Soulkiller*."

"E...?"

"Beh, dovrebbe rimuovere ogni prova, almeno elettronica, che *Soulkiller* sia mai esistito. È un po' come quello che Faceman usa per cancellare un'identità, solo più diffuso. Adesso fammi respirare."

"Sbrigati. Di sicuro avranno capito che siamo qui." Johnny tornò nel laboratorio esterno, in attesa dei guai. Il che lasciò Spider libera di continuare a scaricare gli ultimi chip dati. Poi la Netrunner chiuse il deck e lo raggiunse fuori, mentre lui parlava con Thompson, il Media.

"Cosa sono?" chiese Thompson, mentre la cyberottica zoomava sui chip che Spider si stava infilando in tasca.

"Informazioni sul team di sviluppo," rispose. "Registrazioni di accessi dalla rete esterna attraverso il router, roba basilare. Così potremo rintracciare i bastardi che hanno scritto questo schifo e controllare ogni archivio offline!"

In fondo è una mezza verità, riflettè. Aveva davvero quelle informazioni sul primo chip. Gli altri contenevano il suo asso nella manica...

Fu allora che tutto andò storto.

DANZA DI MORTE

"Andate da qualche parte?" la voce di Adam Smasher risuonò nell'ufficio come una fucilata.

Qualcuno urlò "Copertura!" mentre i soldati dell'Arasaka saturavano con raffiche di mitragliatrice e pallettoni di shotgun lo stretto corridoio, falciando tre membri della squadra speciale. Spider strisciò dietro una colonna portante, mentre Rogue e Johnny prendevano posizione tra i mobili da ufficio, assolutamente inadatti a fermare i proiettili. La Netrunner vide Shaitan svanire, quasi invisibile, mimetizzato davanti a un muro.

Rogue si sporse dalla copertura e sparò una raffica con il fucile, seguita da due granate. Gli Ara sembravano rivolere indietro il laboratorio intatto, per questo non stavano usando armi pesanti. La Squadra Alfa invece non aveva simili preoccupazioni. Shaitan sparò colpo dopo colpo da quel suo cannone portatile che chiamava "shotgun", ma venne centrato da una raffica di cannone automatico che lo gettò a terra. Gente su entrambi i fronti cadeva annaspando, mentre l'intero piano si riempiva di morte ad alta velocità.

Spider sentì Thompson urlare di dolore. Le cose andavano male. Ce n'erano troppi, più quel maledetto borg, Smasher. Era il momento di prendere una decisione. I proiettili incrinarono il suo riparo, mentre collegava in fretta il cyberdeck alla pesante valigia di memoria che conteneva Alt. Non c'era tempo per ricontrollare i connettori o valutare lo spazio di archiviazione. Si tuffò nella Rete, trascinando con sé le ICONE interconnesse che rappresentavano la personalità, i ricordi e tutto ciò che rendeva Alt diversa da un normale sistema evoluto. Pensò. *Tutto ciò che rimane ad Alt è una speranza e una preghiera: o la va o la spacca.*

NEIL BRANQUINHO

Con un "lancio" virtuale, Spider scagliò le sezioni di Alt nella Rete, contrassegnandole così da poterle ritrovare un giorno e, con un po' di fortuna, ricaricarle nella sua seconda migliore amica... no, ormai la prima.

Dall'altra parte della stanza, Johnny era accucciato sotto una scrivania, perseguitato dal suo passato tra una raffica e l'altra. *Ho abbandonato Alt, l'ultima volta. L'ho abbandonata. Non di nuovo. Mai più.*

Meglio bruciare, disse la Mano.

Già, si disse Johnny... e seppe cosa doveva fare.

Spider passò solo alcuni secondi nella Rete... un'eternità, eppure non abbastanza. Ritornò in sé e scoprì che la sua copertura stava venendo polverizzata, ma il frastuono era calato. Vide Rogue gettare il fucile scarico e sfoderare due pistole pesanti. Spider afferrò la sua pistola a dardi, il peso dell'arma confortante. All'improvviso risuonò la voce di Johnny. Non cantava, lanciava una sfida: "Ehi, testa di ferro! È l'ora del Rock 'n Roll".

Era in piedi, in piena vista, con una mitraglietta Militech in una mano e la Malorian nell'altra. Iniziò a vomitare piombo contro Adam.

Il borg si voltò, ma esitò stupito dall'audacia del rocker, che lo sfidava con armi che non potevano neppure scalfire la sua armatura cibernetica. Un braccio si alzò e l'autoshotgun aprì il fuoco. Proiettili APDS falciarono il rocker. Johnny piroettò e cadde, con un'espressione sorpresa e la Malorian fumante nella Mano. C'era voluto solo un secondo.

Un secondo, però, era tutto ciò che serviva a Shaitan. Sembrò emergere dal muro dietro Adam e lo afferrò. Intravedendo un'occasione, Rogue e Spider reagirono come una persona sola. Rogue si alzò, un fiume di proiettili come lacrime dalle pistole, crivellando i soldati. Spider aprì il fuoco, scegliendo con cura i bersagli, abbattendo gli Ara uno ad uno. *È come una V-sim,* si disse, *solo un gioco. Solo un gioco.*

Adam si dibatteva, ma la presa di Shaitan aveva la forza della disperazione. Spider notò il braccio destro di Shaitan che pendeva al fianco, distrutto da una granata. Era questione di attimi prima che Adam si liberasse e li uccidesse tutti.

"Fuori di qui! Lo tengo!" ululò Shaitan alle due donne con voce metallica. Il resto degli Ara era a terra, ma lo era anche la maggior parte della Squadra Alfa. Rogue, Spider e Thompson, ferito, erano rimasti soli con i due borg. Potevano sentire i passi di altri soldati in avvicinamento. Sapevano di non avere scelta. Spider si stava trascinando verso il corpo straziato del Rocker, quando Rogue la afferrò per un braccio, fissandola negli occhi con sguardo perforante.

"Johnny è *morto*, Spider. Aiutami a portare fuori Thompson." Lo sguardo di Rogue trasmetteva certezza e un dolore infinito, rinchiuso dietro a una cortina ferrea di volontà di sopravvivenza. *Viaggia con poca carne,* diceva sempre Rache.

Spider ficcò una mano in tasca e tirò fuori la stringa-dati che Alt le aveva inviato tanto tempo fa. Era sorprendentemente pesante. *Scusa, Johnny,* mormorò mentre la inseriva nel retro del cranio del Rocker morente. Poi si voltò per raggiungere la valigetta dati, ma vide che era stata devastata dai proiettili. Due amici morti in due minuti. In silenzio, augurò buona fortuna ad Alt.

"Spider, *muoviti!*"

Almeno Johnny sarà vendicato, pensò mentre lei e Rogue trascinavano Thompson verso l'ascensore. Toccò delicatamente i chip nella tasca. *E anche Rache.*

E... AZIONE!
LE BASI DELLA RISOLUZIONE

"Passa abbastanza tempo sulla Strada e imparerai che le parole valgono poco. Avere la lingua lunga non serve a niente quando il tuo AV si rompe e stai volando giù, o quando ti serve trovare un ricettatore prima che i Corpocop sfondino la porta. Gli Edgerunner lasciano che siano le azioni a parlare. Adattati o chiudi la bocca."

—Hornet
FIXER

LA SCENA

DATA

Le regole complete del combattimento si trovano nel capitolo La Sparatoria del Sabato Sera a PAG. 167.

Ci sono alcune regole base da seguire in questo "teatro della mente". Un Personaggio può interagire direttamente con tutto quello che può vedere a occhio nudo o attraverso il mirino di un'arma. Se c'è un ostacolo di mezzo allora non è possibile interagire con l'oggetto. Se l'oggetto si trova alle spalle del Personaggio ci si può sempre voltare. Infine, tutto ciò che è a portata di mano (2m) può essere toccato o manipolato direttamente, altrimenti è necessario usare uno strumento più lungo o un'arma di qualche tipo per aumentare la propria portata.

Tutto questo introduce il tema delle misure. Per semplicità, in ***Cyberpunk RED*** tutto viene misurato in metri, così da non complicarsi la vita con le conversioni da e verso il sistema anglosassone. La simulazione dei movimenti e delle distanze parte dall'idea che un comune Personaggio sia alto circa 180cm.

Per chi usa miniature e griglia, ogni quadretto corrisponde a 2 metri.

DISTANZA E MOVIMENTO

In ***Cyberpunk RED*** esistono tre scale di movimento.

▶ Movimento Narrativo ◀

La prima è il **Movimento Narrativo**, che viene descritto come parte del racconto, usando le distanze del mondo reale. Per esempio, la velocità delle auto è indicata in chilometri orari, gli spostamenti a piedi in modo simile, ma con unità di misura inferiori. Ai fini del gioco, questo tipo di movimento è classificato per categorie. Qui sotto sono riportate le più importanti per una persona comune. La sezione Combattimento tra Veicoli (PAG. 189) indica la velocità dei diversi veicoli.

Metodo di Movimento	MPH	km/h
Camminare	2.5	4
Correre	5	11

▶ Movimento Figurativo ◀

La seconda modalità è il **Movimento Figurativo**: il confronto tra i punteggi di VEL di diversi Personaggi per vedere chi è il più veloce. Questo è utile per situazioni semplici e dirette, come un inseguimento o una gara. Per esempio, una Lamborghini ha un valore di VEL più alto di una Volkswagen e questa è la base per il confronto.

▶ Movimento Puntuale ◀

Esiste anche il **Movimento Puntuale**, utilizzato per il combattimento e con le miniature, quando la distanza deve essere misurata con precisione. Durante ogni Turno un Personaggio ha un Movimento, che può usare per coprire un numero di metri pari alla propria VEL×2 (oppure un numero di quadretti pari alla sola VEL su una mappa, inclusi gli spostamenti in diagonale). Movimento e altre Azioni possibili in combattimento sono spiegati nella sezione Il Tuo Turno a PAG. 127.

TEMPO E INIZIATIVA

In ***Cyberpunk RED***, il tempo viene calcolato in due modi. Il primo è il **Tempo Interpretativo**, che scorre all'incirca come nella vita reale. Il secondo è il **Tempo del Combattimento**, dove occorre essere più precisi, suddiviso in **Turni** da circa 3 secondi l'uno. Il tempo necessario affinché tutti gli attori coinvolti nel combattimento abbiano effettuato il proprio Turno è detto **Round**. Dato che le Azioni avvengono in modo quasi simultaneo, anche un Round dura circa 3 secondi.

▶ Iniziativa ◀

Chi agisce per primo? Per saperlo si determina l'**Iniziativa**, cioè il posto di ogni Personaggio rispetto agli altri nella "coda", o **Ordine d'Iniziativa**.

All'inizio del combattimento tutti tirano l'Iniziativa:

Iniziativa = RIF + 1d10

Tutti i partecipanti al combattimento agiscono secondo questo ordine, formato dai risultati dei loro Tiri d'Iniziativa in ordine decrescente. I pareggi vengono risolti con un nuovo tiro. A ogni passo dell'Ordine d'Iniziativa qualcuno esegue il proprio Turno. Quando si arriva in fondo si riparte da capo.

Il Tuo Turno

In ogni Turno un Personaggio può compiere **un Movimento e un'Azione**. Questa sezione presenta in breve le Azioni più comuni. Il Capitolo La Sparatoria del Sabato Sera (**PAG. 167**) include una lista più approfondita e completa. Molte Azioni sono utilizzabili solo durante o subito dopo uno scontro.

Turno =
1 Movimento + 1 Azione

Azioni in Breve

Movimento	Spostarsi fino a un numero di metri pari alla propria VEL×2.
Alzarsi	Rimettersi in piedi da Prono.
Attacco	Attaccare in Mischia o a Distanza.
Attendere	Ritardare l'Azione fino a un momento successivo nel Round.
Avviare un Veicolo	Avviare un veicolo.
Correre	Eseguire un secondo Movimento.
Entrare in un Veicolo	Entrare in un veicolo.
Lanciare	Lanciare un avversario afferrato o un oggetto.
Lottare	Afferrare e trattenere un avversario o strappargli ciò che ha in mano.
Stabilizzare	Stabilizzare un Personaggio per dare inizio alla guarigione naturale.
Usare Azioni NET	Effettuare diverse Azioni nella Rete.
Usare un'Abilità	Usare un'Abilità per eseguire un compito rapido.
Usare un Oggetto	Manipolare un oggetto che non richiede un'Abilità.

Azioni nel Dettaglio

Movimento

Durante il proprio Turno, un Personaggio può usare il Movimento per spostarsi di un numero di metri pari alla propria VEL×2, oppure di un numero di quadretti sulla mappa pari alla propria VEL (inclusi gli spostamenti in diagonale).

Alzarsi

Con questa Azione ci si alza da terra (ossia da Prono). Chi è Prono non può effettuare Movimenti finché non si Alza.

Attacco

Questa Azione permette di attaccare in Mischia o a Distanza. Vedere il Sistema di Combattimento (**PAG. 167**) per ulteriori informazioni su come effettuare un Attacco.

Ritardare un'Azione

In Combattimento è possibile Ritardare una specifica Azione per attendere fino a uno specifico valore più basso nell'Ordine d'Iniziativa del Round corrente. Al momento opportuno, il Personaggio potrà scegliere se compiere la propria Azione o non fare nulla. Non si può Attendere da un Round all'altro, né cambiare idea sul valore d'Iniziativa scelto. Non si possono Ritardare Movimenti o Azioni NET.

Avviare un Veicolo

Questa azione avvia il veicolo su cui ci si trova. Questo richiede la chiave fisica o biometrica. Per maggiori informazioni vedere **PAG. 189**.

Correre

L'Azione viene usata per compiere un secondo Movimento. Ciò non può essere fatto se per un qualsiasi motivo non ci si può Muovere.

Entrare in un Veicolo

L'Azione può essere usata per salire a bordo di un veicolo aperto o di cui si ha la chiave fisica o biometrica.

▶ Lanciare

Si può Lanciare tanto una persona Afferrata quanto un oggetto tenuto in mano. Vedere **PAG. 177** per ulteriori informazioni.

▶ Lottare

Questa Azione include afferrare un avversario, strappargli di mano un oggetto o sfuggire a una presa. Vedere **PAG. 177** per ulteriori informazioni.

▶ Stabilizzare

Con questa Azione si stabilizza un Personaggio recuperandolo dalla Soglia Moribondo e dando il via al processo di guarigione naturale. Per maggiori informazioni vedere **PAG. 222**.

SEBASTIAN SZMYD

▶ Usare Azioni NET

Solo i Netrunner possono spendere la propria Azione normale per effettuare diverse Azioni NET (di Rete). Queste sono descritte nella sezione Netrunning (**PAG. 197**).

▶ Usare un'Abilità

Un'Azione permette di sfruttare una delle proprie Abilità per eseguire un compito rapido (massimo 3 secondi). Se il GM decide che occorre più tempo, è possibile eseguirlo spendendo un'Azione a ogni Turno finché non si finisce il compito (ogni Turno equivale a 3 secondi). La risoluzione dei compiti viene spiegata nella sezione Risolvere le Azioni, più avanti.

▶ Usare un Oggetto

Questa Azione copre ogni tipo di utilizzo o manipolazione di un oggetto che non richieda Abilità, non sia coperto da altre regole e non necessiti più di 3 secondi. Per esempio: aprire una porta, passare dallo shotgun al fucile d'assalto portato sulla schiena, afferrare un'arma dal pavimento, attivare un detonatore o mordere una fetta di pizza. Siccome i Turni durano appena 3 secondi, è meglio impegnarsi solo in azioni molto semplici, per non essere costretti a spendere ulteriori Turni per portarle a termine. Per chi ha una mano libera, sfoderare un'arma facilmente raggiungibile non è un'Azione.

Risolvere Azioni con le Abilità

Cos'è un'Abilità?

Un'Abilità è qualcosa che il Personaggio conosce grazie al proprio addestramento. Il Livello indica quanto è preparato in quello specifico campo. Ogni Abilità è collegata a una Statistica correlata, che rappresenta il talento naturale. Per questo durante le **Prove d'Abilità** si sommano STAT + Abilità per formare la **Base d'Abilità**.

Risoluzione

Ogni volta che un Personaggio cerca di compiere un'Azione, esiste una possibilità di fallimento. A volte il risultato è ovvio, come avanzare di un passo senza cadere. In questi casi basta comunicare al GM cosa si intende fare senza bisogno di lanciare dadi. Tuttavia, se quel passo fosse sul ponte di una nave durante una tempesta allora diventerebbe una sfida. Qui è dove serve una **Prova d'Abilità**.

Ci sono due modi per risolvere una Prova d'Abilità:

Primo, se l'Azione viene contrastata da un altro essere vivente (per esempio, convincere qualcuno a fare qualcosa), il Personaggio sarà l'Attaccante e dovrà sommare la propria Statistica correlata + Abilità + 1d10, contro la Statistica correlata + Abilità + 1d10 del Difensore. Il risultato del tiro del Difensore viene anche detto Valore di Difficoltà (VD) ed è il numero che l'Attaccante deve superare per avere successo. In caso di pareggio vince sempre il Difensore.

Attaccante (STAT + Abilità + 1d10)
contro
Difensore (STAT + Abilità + 1d10)

Quando, invece, occorre risolvere un'Azione non contrastata direttamente (come scassinare una serratura o guidare un'auto) il GM stabilisce quanto tempo occorre e, consultando la tabella in fondo alla pagina, quale livello di difficoltà descrive meglio la competenza necessaria, ossia il Valore di Difficoltà (VD). Dopodiché, il Giocatore tira 1d10 e somma la Statistica correlata + Abilità contro il Valore di Difficoltà (VD) assegnato.

Attaccante (STAT + Abilità + 1d10)
contro
Valore di Difficoltà (VD)

Esempi di Azioni

Durante una partita di basket improvvisata, Gina si ritrova a essere l'ultimo difensore contro un ragazzo appena arrivato. Questi salta per tentare un fadeaway e Gina scatta per intercettarlo. Questa è una Prova Contrapposta d'Abilità. Entrambi tirano DES + Atletica + 1d10 ed entrambi ottengono 14! Chi vince? Gina, perché è il Difensore e blocca la palla con stile.

Più tardi, durante la partita, Gina rompe il tabellone con un incredibile slam dunk. Rimane dopo la fine per ripararlo. Dato che il tabellone non è un avversario, questa non è una Prova Contrapposta, basta che effettui un tiro contro il Valore di Difficoltà (VD). Il GM decide che riparare il tabellone è un'azione Quotidiana e assegna VD 13. Gina tira TEC + Tecnologia di Base + 1d10 e ottiene 14. Superando il VD riesce a riparare il tabellone.

▶ Tabella del Valore di Difficoltà (VD)

Livello	Descrizione	VD
Semplice	Azioni che quasi tutti fanno senza pensarci, ma che potrebbero essere complicate per un bambino.	9
Quotidiano	Azioni che la maggior parte della gente compie senza addestramento particolare.	13
Difficile	Azioni difficili da portare a termine senza addestramento o un talento naturale.	15
Professionale	Azioni che richiedono addestramento specifico. Chi le compie viene considerato un professionista.	17
Eroico	Azioni che richiedono grande abilità. Solo i migliori possono cavarsela. Questo è il livello di campioni sportivi o simili superstar.	21
Incredibile	Un'Azione che riesce solo una o due volte nella vita. Chi ha successo in qualcosa del genere è considerato uno dei migliori nel suo campo, roba da Olimpiadi.	24
Leggendario	Un'Azione che riesce una volta per generazione. Si tratta di qualcosa su cui si racconteranno storie negli anni a venire.	29

DATA

Nonostante il nome, un Personaggio molto abile potrebbe riuscire anche ottenendo un Fallimento Critico, mentre un VD molto alto può portare a fallire anche con un Successo Critico.

DATA

Di solito, i modificatori positivi si ottengono grazie a equipaggiamento, cyberware, Capacità di Ruolo e droghe.

▶ Successo Critico ◀

Ottenere un 10 naturale sul d10 viene detto Successo Critico. Il Giocatore lancerà un altro d10 sommando i risultati. Se ottiene un ulteriore 10, questo non è considerato un Successo Critico.

▶ Fallimento Critico ◀

Un 1 naturale sul d10 è un Fallimento Critico. Il Giocatore deve lanciare un altro d10 e sottrarre il risultato dal primo tiro. Un ulteriore 1 non è considerato un Fallimento Critico.

▶ Modificare la Prova ◀

A volte ci sono condizioni esterne che possono rendere un'Azione più difficile. Per esempio, un'Azione Semplice (VD 9) può diventare decisamente più ardua durante un terremoto. Queste condizioni esterne sono dette Modificatori. Quando il GM li applica a un'Azione, il loro valore viene sottratto dal tiro di dado del Giocatore. Ecco alcuni tipici esempi (tutti cumulativi).

▶ Esempi di Modificatori Negativi

Condizione	Modificatore
Di notte o con poca luce	-1
Mai tentato prima	-1
Aver dormito male la notte prima	-2
Azione complessa	-2
Mancanza di componenti o attrezzi adatti	-2
Sotto forte stress	-2
Agire di Nascosto	-4
Esausto	-4
Ubriaco, Drogato o Stanco	-4
Visibilità ridotta per oscurità o fumo	-4

DATA

Una Base d'Abilità è il risultato della somma di Abilità + STAT correlata.

▶ Ritentare ◀

Quando un Personaggio fallisce una Prova non può ritentare, a meno che non aumenti le proprie chance in qualche modo: dedicandovi più tempo, usando strumenti più adatti o effettuando una Prova d'Abilità Complementare (che può anche essere eseguita da un alleato).

▶ Abilità Complementari ◀

Prova d'Abilità Complementare significa usare una delle proprie Abilità per modificare il risultato di un'altra. Se il collegamento tra le due ha senso (a discrezione del GM), un buon risultato nella prima aggiungerà +1 alla seconda. Il bonus Complementare influisce solo sulla Prova immediatamente successiva e non è cumulabile.

▶ Prendersi Più Tempo ◀

Anche dedicare più tempo a una Prova può fornire un bonus. Una volta che il GM ha stabilito quanto occorre, dedicare all'azione quattro volte il tempo necessario fornisce +1 alla Prova.

▶ Quando Non Si Ha l'Abilità ◀

Quando non si ha l'Abilità necessaria, ma si vuole tentare lo stesso c'è solo una cosa da fare: tirare 1d10 e sommare solo la Statistica collegata all'Abilità mancante. Questo è tutto: ci si affida solo al talento naturale.

▶ Usare la Fortuna ◀

Prima di tirare si può spendere parte della propria Riserva di Fortuna, che contiene un numero di Punti pari alla Statistica FOR e si ricarica all'inizio di ogni sessione. Ogni punto speso aggiunge +1 al risultato della Prova. La Fortuna è uno strumento potente, che consente di compiere l'impossibile.

Semplice, vero? Per fare quasi tutto in ***Cyberpunk RED***, basta sommare una Statistica, un'Abilità e un d10 e confrontarli con un Valore di Difficoltà (VD). Se il risultato è superiore si ha successo! Tutto il resto è solo narrazione.

Lista Completa delle Abilità

Di seguito è presentata la lista di tutte le Abilità presenti in ***Cyberpunk RED***. Ogni descrizione include esempi di alcuni compiti facili da portare a termine ai diversi livelli di Base d'Abilità. **Acquistare o migliorare le Abilità indicate con (×2) costa il doppio**.

Abilità Artistiche

Musica..TEC

L'essere in grado di cantare o suonare uno strumento musicale a livello professionale. **Le diverse specializzazioni (per esempio: *canto, chitarra, tamburo, violino, pianoforte, ecc.*) vanno incrementate separatamente**.

Base 10 è sufficiente per suonare a livello professionale ed essere pagato per questo. Con 14 si iniziano a ricevere riconoscimenti per il proprio talento. I locali dove si è lavorato in passato potrebbero richiamare per un nuovo show. A 18 si potrebbe essere una superstar come il defunto, e mai dimenticato, Johnny Silverhand. Tutto quel che serve è l'occasione giusta per arrivare a esibirsi di fronte a milioni di fan.

Recitare...CAR

La capacità di assumere un ruolo, reale o fittizio, camuffarsi e simulare emozioni.

A Base 10 il Personaggio è abile nel camuffarsi e recitare, può creare buoni travestimenti di base e convincere molti di essere davvero qualcun altro. A 14 è un abile imitatore, attore e artista del travestimento, in grado di imitare voci e creare camuffamenti che includono elementi complessi, come un cambio di etnia o di età. A 18 è tanto bravo da poter scegliere una persona a caso in strada e rubarle l'identità senza che neppure amici e famigliari sospettino nulla... basta che si liberi dell'originale.

Abilità di Attenzione

Concentrazione ....VOL

La capacità di focalizzarsi e mantenere l'autocontrollo. Include tanto la memoria quanto il controllo delle proprie funzioni fisiologiche.

A Base 10 il Personaggio ha buona memoria e può mantenere la concentrazione in una sparatoria contro dei booster. A 14 è addestrato a immagazzinare conoscenze e, probabilmente, medita ogni giorno. Ci vuole parecchio per scuoterlo. A 18 ha una mente solida come una trappola per orsi e può avanzare sotto il fuoco nemico senza battere ciglio.

Leggere le Labbra ....INT

Saper leggere il labiale per capire ogni discorso.

A Base 10 il Personaggio ha passato abbastanza tempo a ficcare il naso nelle altrui conversazioni da poter cogliere qualche parola qua e là. A 14 può comprendere persone di ogni genere, anche chi ha un forte accento o la bocca parzialmente coperta. A 18 può riportare una conversazione da 10m di distanza, durante una tempesta di neve e con un occhio chiuso.

Nascondere/Trovare Oggetti................INT

Il talento per nascondere oggetti o trovarli. È utile per occultare le armi sotto gli abiti o accorgersi di chi le nasconde.

A Base 10 il Personaggio conosce un po' di prestidigitazione e, forse, un paio di semplici nascondigli. A 14, conosce molti nascondigli comuni e come passare la dogana con oggetti piccoli. Forse è un contrabbandiere o un investigatore part-time. A 18 è un esperto dell'arte dell'occultamento; è raro che qualcosa gli sfugga e potrebbe far arrivare una pistola nell'ufficio della Presidente Kress.

Percezione ....INT

L'abilità di notare elementi nascosti (come un indizio), trappole e chi si nasconde con l'Abilità Furtività, ma non gli oggetti occultati con Nascondere/Trovare Oggetti.

A Base 10 il Personaggio ha una percezione dello spazio sopra la media. A 14 percepisce, a grandi linee, tutto ciò che gli accade intorno e solo un professionista addestrato può sorprenderlo. A 18, è abituato a cercare trappole in ogni stanza, a notare minuscoli indizi, come i graffi su una maniglia, e può capire chi sta per entrare dal modo in cui apre la porta.

Seguire Tracce ....INT

Il seguire una pista grazie a tracce e altri segni di passaggio.

A Base 10 il Personaggio è andato a caccia (di animali o persone) qualche volta. A 14, potrebbe essere un cacciatore di taglie professionista, con abbastanza esperienza da poter inseguire anche chi copre deliberatamente le proprie tracce. A 18 è quasi impossibile sfuggirgli: una volta che trova una pista la può seguire fino ai confini del mondo.

Abilità di Combattimento a Distanza

Armi Pesanti (×2) .... RIF

L'uso di armi di grosso calibro, come lanciagranate e lanciamissili.

A Base 10 il Personaggio sa far manutenzione e usare lanciarazzi, lanciagranate, railgun e altre armi pesanti. A 14 ha ricevuto un addestramento eccellente, è di una precisione micidiale e potrebbe servire come cannoniere nella prossima Guerra Corporativa. A 18 è un maestro delle armi pesanti e le conosce tanto bene da poter effettuare colpi di rimbalzo con un railgun o centrare un comignolo a 100m di distanza con un lanciagranate.

Armi a Spalla .... RIF

L'abilità di sparare con armi lunghe, come fucili d'assalto e a pompa.

A Base 10 il Personaggio sa far manutenzione e usare fucili d'assalto, da cecchino, shotgun e altre armi a spalla. Con Base 14 è tanto abile da poter tentare tiri complessi come sparare attraverso una finestra e fa sempre centro al poligono. A Base 18 è un tiratore al livello di Annie Oakley o Vasily Zaytsev. Di solito, se è in grado di vedere il bersaglio lo colpisce. Non ci vorrà molto perché le Corp di Sicurezza inizino a contenderselo.

Fuoco Automatico (×2) .... RIF

La capacità di mantenere sul bersaglio un'arma che spara in Fuoco Automatico, nonostante il rinculo.

A Base 10 il Personaggio può usare un fucile d'assalto in modalità automatica controllando il rinculo, ma dà il suo meglio entro la gittata di default dell'arma. Con 14 è abituato a controllare il rinculo e mantiene la raffica controllata sul bersaglio. Probabilmente usa un mitra o un fucile d'assalto come arma primaria. Con Base 18 è in grado di colpire con precisione fino a 100m, in condizioni ottimali. Sul campo di battaglia è un avversario da incubo, capace di imbottire gli avversari di piombo con la precisione di una macchina.

Pistole .... RIF

L'abilità di sparare con armi da fianco, come le pistole

A Base 10 il Personaggio sa far manutenzione e usare pistole e altre armi da fianco, incluse i mitra in semiautomatico. A 14 è un abile pistolero, svelto di mano e preciso, capace di fare centro anche a lunga distanza. A 18 ha una mira letale. Può centrare una moneta a 12m e disarmare un avversario con un colpo. È noto come uno dei migliori pistoleri in città.

Tiro con l'Arco.. RIF

L'abilità di usare con precisione armi che lanciano dardi e frecce.

Chi ha Base 10 è un arciere abbastanza abile, in grado di fare centro facilmente al poligono. Con 14 è in grado di fare tiri che molti trovano difficili e colpire quasi sempre il centro del bersaglio. Con 18 rivaleggia con Robin Hood, può colpire bersagli a centinaia di metri di distanza e fare trucchetti come disarmare un avversario con un tiro.

Abilità di Combattimento Ravvicinato

Armi da Mischia .... DES

L'uso di vari tipi di armi da mischia.

A Base 10 si è sufficientemente addestrati nell'uso delle Armi da Mischia da sopravvivere a uno scontro con spada o coltello e diventare un avversario pericoloso quando si mettono le mani su un tubo di piombo. A 14 si conoscono le sfaccettature degli scontri all'arma bianca. Probabilmente, il Personaggio porta sempre con sé la sua arma da mischia preferita. A 18 è in grado di affrontare chiunque in città e sopravvivere a un duello con il leggendario Kenichi Zaburo.

Arti Marziali (×2) .... DES

Il sapersi battere usando uno Stile di Arti Marziali. **I diversi stili in cui si è addestrati (tra cui *Karate, Taekwondo, Judo* e *Aikido*) vanno appresi e incrementati separatamente**.

Base 10 significa conoscere i fondamenti di un'arte marziale e qualche mossa in più di un comune

rissaiolo. A 14 si è raggiunto un livello di addestramento che permette di essere un po' creativi. Si possono eseguire con una certa sicurezza mosse come disarmare l'avversario, contrattaccare una proiezione o una combinazione. A 18 si è un maestro alla pari di leggende come Ip Man, Bruce Lee e Mas Oyama, in grado di eseguire colpi complessi che rompono teste, paralizzano e sfondano le armature.

Elusione.. DES

Schivare gli attacchi in mischia. Chi ha RIF 8 o superiore può usarla anche per evitare gli attacchi a distanza.

A Base 10 il Personaggio è rapido e, in caso di bisogno, sa togliersi di mezzo. A 14 riesce a schivare gli attacchi della maggior parte dei booster e affrontare avversari abili armati di monokatana o frusta monofilare. A 18 il suo corpo è stato condizionato al punto che si muove prima ancora che il cervello abbia realizzato cosa sta accadendo.

Rissa.. DES

L'Abilità di combattere e lottare usando la pura forza bruta.

A Base 10 il Personaggio è un lottatore decente, in grado di difendersi in una rissa da bar. Sa tirare pugni e conosce qualche mossa di wrestling. A 14 potrebbe essere un professionista, che si batte su ring legali e illegali in tutta la città. Non è molto raffinato, ma sa come usare la propria forza per mettere al tappeto gli avversari. A 18 è un combattente esperto, con un temibile destro e una presa di ferro, a cui bastano un pugno o una presa per fare sì che molti ci pensino due volte prima di affrontarlo.

Abilità di Controllo

Cavalcare... RIF

L'abilità di cavalcare una creatura addestrata allo scopo.

A Base 10 il Personaggio ha avuto la rara occasione di vedere un cavallo e montarlo, imparando come non farsi disarcionare. A 14, in qualche modo, ha fatto molta esperienza in sella (di cavalli o altri animali) ed è un fantino molto competente, capace di manovre rapide e precise. A 18 è capace di legarsi emotivamente agli animali che cavalca. Probabilmente ha partecipato a dressage corporativi. I cavalli sono ormai rari e i cavalieri di talento ancor di più.

Guidare.. RIF

La capacità di condurre e manovrare veicoli terrestri.

A Base 10 il Personaggio è un ottimo guidatore non professionista, sa come tenere la strada e gestire la rabbia al volante. A 14, è pari a un pilota professionista di medio livello. Sa curvare in sgommata, fare piccoli salti e affrontare terreni difficili. A 18 potrebbe essere famoso in tutto il paese come pilota e ottenere sponsorizzazioni da alcuni tra i più grossi produttori di automobili.

Pilotare Aeromobili (×2) .... RIF

La capacità di pilotare veicoli volanti.

A Base 10 il Personaggio è un pilota addestrato, capace di affrontare situazioni di combattimento o pilotare un AV con il cattivo tempo. A 14 è un veterano con molte ore di volo, in grado di gestire quasi ogni circostanza, incluse complicate manovre acrobatiche. A Base 18 è noto nel giro dei piloti per avere "quella cosa", capace di volare durante una tempesta e centrare la cruna d'un ago tra due edifici pilotando un AV-4.

Pilotare Imbarcazioni........................... RIF

La capacità di manovrare veicoli marittimi.

A Base 10 il Personaggio ha già manovrato imbarcazioni e conosce i pericoli di viaggi e scontri in mare. Sa come muoversi nelle acque agitate e durante una schermaglia. A 14 avrà passato molto tempo in mare e affrontato alcuni veri scontri navali, capendo come uscirne vincitore. A 18 è un lupo di mare, capace di portare un cargo attraverso un uragano e fare lo slalom tra rottami e navi nemiche con un motoscafo da corsa.

Troppe Abilità!

*In **Cyberpunk RED** non esiste un gruppo standard di Personaggi. Si potrebbero avere degli Edgerunner che accettano qualsiasi lavoro capiti, ma anche una squadra di "risolutori" corporativi, un'agenzia investigativa privata, un gruppo di reporter, un branco di contrabbandieri Nomadi o un equipaggio del Trauma Team. C'è un mondo intero da esplorare e abbiamo cercato di fornire una lista completa di Abilità, così da non limitarvi a un solo tipo di campagna. Alcune Abilità potrebbero non venire usate spesso e siete liberi di ignorarle. Altre sono comuni a tutte le storie di Cyberpunk: sono le Abilità Base e c'è un motivo per cui devono essere comprate da tutti almeno a Livello 2.*

Giocatori, se non siete sicuri di aver bisogno di Leggere le Labbra o Tecnologia delle Imbarcazioni, chiedete al GM se pensa possano essere utili. Per il GM, questa è una buona occasione per esaminare le schede dei giocatori e capire come inserire nella storia le Abilità che hanno scelto.

Abilità Fisiche

Atletica.................................. DES

L'insieme delle comuni capacità atletiche, quali saltare, divincolarsi, lanciare, nuotare, ecc.

A Base 10 il Personaggio è l'equivalente del "campione" della scuola superiore, corre su lunghe distanze e solleva pesi rispettabili. A 14, può partecipare a competizioni di livello universitario e non sfigurare in molte prove atletiche. A 18 è un atleta professionista o un olimpionico ed è raro che incontri uno sfidante al suo livello.

Contorsionismo .... DES

La capacità di manipolare il proprio corpo per sfilarsi manette o altri legacci, oppure scivolare in spazi altrimenti inaccessibili.

A Base 10 il Personaggio può sfilarsi un paio di manette e, a volte, scivolare in spazi angusti. A 14, la pratica di contorsionismo e yoga fa parte della sua routine quotidiana, per cui è capace di liberarsi facilmente di manette e legacci e nascondersi dentro gli armadietti. A 18 potrebbe lavorare per il circo, toccarsi la testa con le dita dei piedi, liberarsi da nodi complessi e infilarsi in spazi tanto ristretti da far venire i brividi a una piovra.

Danza .... DES

Saper ballare a livello professionale.

A Base 10 il Personaggio ha una certa pratica e potrebbe impressionare gli sposi a un matrimonio. A 14 può gareggiare in una delle competizioni sponsorizzate dalla Ziggurat e, forse, arrivare in semifinale. A 18 è, probabilmente, famoso per la sua abilità e viene chiamato a esibirsi durante gli eventi mondani delle Corp.

Furtività .... DES

L'abilità di muoversi in silenzio, nascondersi, agire con discrezione ed evitare di essere notato. Gli altri possono tentare di individuare chi ne fa uso sfruttando Percezione.

A Base 10 il Personaggio può superare la maggior parte delle guardie o i suoi genitori quando è in castigo. A 14 è abbastanza bravo da spostarsi di ombra in ombra senza alcun rumore, riuscendo a liberarsi facilmente di guardie e inseguitori. A 18 è l'equivalente dei ninja corporativi dell'Arasaka. Se non vuole essere visto ben pochi possono individuarlo.

Resistere a Tortura/Droghe...VOL

L'abilità di resistere a dolore e sostanze, come nel caso di interrogatori, torture e droghe.

A Base 10 il Personaggio ha qualche esperienza con gli interrogatori e le droghe pesanti e sa come gestirli. A 14 è stato addestrato a sopportare un interrogatorio base del NCPD e diversi veleni e droghe. A 18 è estremamente difficile farlo crollare, può ignorare gli effetti della maggior parte di droghe e veleni e sopportare le torture di sadici come gli Iron Sights.

Tempra.................................VOL

È la capacità di sopportare ambienti ostili e privazioni. Inoltre permette di sopportare dolore e sofferenze, soprattutto per lunghi periodi, grazie alla capacità di conservare forza ed energia. Si effettuano Prove di Tempra quando un Personaggio deve continuare ad agire per lunghi periodi senza cibo, riposo o acqua, oppure dopo uno sforzo prolungato.

A Base 10 il Personaggio è robusto, forse cresciuto nei sobborghi o in un branco di Nomadi. A 14 è addestrato a sopravvivere in condizioni ostili, come sulle strade senza una casa o un rifugio, una vita scomoda. Se necessario, può scappare nelle Badlands fuori dalla città. A 18 è abituato ad ambienti ostili e lunghe privazioni. Può sopravvivere per molto tempo con poco cibo, resistere da solo nelle Badlands e restare allerta senza difficoltà durante una fuga.

Abilità d'Istruzione

Allevamento..INT

La capacità di gestire, addestrare e prendersi cura degli animali.

A Base 10 il Personaggio sa come avvicinarsi a un animale selvatico senza spaventarlo e avrà avuto degli animali domestici in passato. A 14 è capace di addestrarne per conto di altri e ne ha incontrati molti in vita sua. A 18 potrebbe aver lavorato per la Biotechnica ai recenti esemplari sintetici o clonati; è capace di calmare quasi ogni animale e potrebbe addestrarli a livello professionale per gruppi come il NCPD.

Archivistica..INT

L'abilità di trovare informazioni all'interno di database, Data Pool, biblioteche e altri archivi.

A Base 10 si è in grado di sfruttare numerosi database, librerie di ricerca e informazioni stampate. A 14 si potrebbero recuperare informazioni rare e vecchie nella Biblioteca del Congresso (se ancora esistesse). A 18, il Personaggio può districarsi in qualsiasi database pubblico e quasi tutti quelli privati, trovare informazioni molto oscure e, persino, file precedenti al DataKrash... se non ci fossero in giro così tanti R.A.B.I.D.s.

Burocrazia ....INT

L'abilità di trattare con i burocrati, sapere con chi parlare in un ufficio, come raggiungerlo e come ottenere informazioni dall'apparato burocratico.

A Base 10 il Personaggio è stato diverse volte negli uffici e sa come non farsi intrappolare dalle pastoie burocratiche. A 14 ha lavorato tanto a lungo nella burocrazia da averne colto alcuni segreti: è in grado di dare priorità a certi documenti, far arrivare i moduli sulla scrivania giusta o bloccare alcune richieste, sfruttando funzionari corporativi e governativi. A 18 è un maestro nel manipolare il sistema, in grado di ottenere quasi tutto ciò che vuole, bloccare i propri avversari per anni e falsificare le carte per creare richieste e documentazioni contraffatte.

Business ....INT

La conoscenza basilare delle procedure affaristiche, delle leggi di domanda e offerta, della gestione di impiegati, fornitori, vendite e marketing.

A Base 10 il Personaggio ha conoscenze equivalenti ad alcuni corsi di business e può gestire la propria compagnia. A 14 è in affari da un po' e conosce le difficoltà della gestione aziendale. È abbastanza abile nell'ottenere risorse, assumere i lavoratori più abili e nell'evitare acquisizioni ostili. Le Corporazioni più grosse lo hanno notato. A 18 sa tutto sugli intrallazzi della vita corporativa: come assumere il meglio del meglio, spingere gli altri a ringraziarlo per averli fatti lavorare fino all'esaurimento e prevedere le future macchinazioni delle Corp.

ADRIAN MARC

Comporre ....INT

La capacità di scrivere canzoni, articoli e racconti a livello professionale.

A Base 10 si possono scrivere pezzi vendibili e ricevere qualche commissione. A 14 il Personaggio potrebbe realizzare un'opera che gli vale un piccolo seguito ma molto devoto e qualche recensione positiva. A 18 può divenire famoso in tutta la nazione, creando pezzi capaci di rivaleggiare con i migliori artisti, scrittori e compositori del ventesimo e ventunesimo secolo.

Conoscenza della Zona..........................INT

La conoscenza di una zona specifica, dei piani delle varie fazioni locali, criminali e politiche. **È possibile conoscere diverse zone, ognuna non più grande di un quartiere o comunità, che vanno incrementate separatamente**.

A Base 10 il Personaggio conosce il suo territorio piuttosto bene, sa dove procurarsi il necessario, che luoghi evitare e quali sono le fazioni più note. A 14 non solo conosce le basi, ma è consapevole di problemi, fazioni e regole che sfuggono a chi è di passaggio. A 18 potrebbe fare da guida turistica. Ha ficcato il naso quasi ovunque, conosce tutto e tutti. È raro che sia a corto d'informazioni.

Contabilità ....INT

L'abilità di far quadrare i conti, creare e identificare registri falsi, giocare con i numeri, scrivere un budget e gestire la contabilità quotidiana.

A Base 10 il Personaggio può gestire da solo la contabilità di una piccola compagnia facendo pochi errori. A 14, è in grado di gestire i registri di una Corp di medio livello e nascondere le sue appropriazioni indebite allo stesso tempo. A 18, la sua maestria della partita doppia e dei conti offshore renderebbe fieri molti delinquenti in guanti gialli. Probabilmente le Corp e le famiglie mafiose lo cercano per farsi aiutare nelle loro operazioni.

Criminologia ....INT

L'abilità di trovare indizi rilevando impronte digitali, effettuando esami balistici, esaminando le prove e cercando negli archivi della polizia.

A Base 10 il Personaggio ha imparato abbastanza da annoiarsi quando guarda le serie poliziesche. È in grado di analizzare prove, preservare una scena del crimine e conosce le basi dell'archiviazione in polizia. A 14 ha passato molto tempo a studiare criminologia: può muoversi con facilità tra distretti e archivi, e sa indagare in solitaria su un omicidio. A 18 ha le capacità per essere il prossimo Sherlock Holmes. Può calcolare in un attimo complesse traiettorie balistiche e spruzzi di sangue e, un istante dopo aver messo piede in una scena del crimine, ha un'immagine chiara dell'accaduto. Ci vuole un caso davvero insolito per metterlo in difficoltà.

Crittografia ....INT

L'abilità di codificare e decodificare messaggi.

A Base 10 il Personaggio ha imparato a codificare abbastanza bene da impedire alla gente comune di capire ciò che dice o scrive. A 14 ha fatto molta pratica e potrebbe facilmente lavorare per la CIA o altri servizi segreti. A 18 è un maestro, non esiste codice che possa resistergli e i suoi messaggi richiedono intere squadre di esperti per essere decodificati.

Deduzione...INT

Dalla capacità di riunire diversi indizi e giungere a conclusioni alla capacità di fare diagnosi mediche non scontate.

A Base 10 si è capaci di compiere molti balzi logici senza difficoltà, dedurre dove si sono lasciate le chiavi e capire che quell'eruzione cutanea è potenzialmente fatale. A 14 si è addestrati a raccogliere indizi e organizzarli in modo più efficiente. Il Personaggio può elaborare deduzione complesse, come stimare quanto tempo ci vorrà perché quei booster scoprano che gli ha venduto cyberware difettoso. A 18, è un detective di livello mondiale, che rivaleggia con Sherlock Holmes, in grado di costruire deduzioni precise da indizi minimi. Alcuni potrebbero crederlo un veggente.

Gioco d'Azzardo ....INT

La conoscenza dei giochi d'azzardo e l'abilità di calcolare le probabilità di vittoria.

A Base 10 il Personaggio sa giocare a carte ed è stato in alcuni casinò. A meno che vada in uno gestito dalla mala o da una Corp, di solito vince più di quanto perda. A 14 ha le capacità di un giocatore professionista, conosce tutti i principali giochi e può facilmente raddoppiare il proprio denaro puntandolo. A 18 è un maestro. Non importa se conta le carte, nota i bluff, coglie dei tic o ha qualche altra oscura capacità, è un avversario pericoloso per chiunque al tavolo. Potrebbe essere anche stato bandito da un paio di casinò.

Istruzione ....INT

Cultura generale, equivalente alla scuola dell'obbligo. Permette di leggere, scrivere, fare calcoli semplici e conoscere un minimo di storia.

Base 10 equivale a una normale istruzione superiore, comunque sopra la media degli abitanti di Night City. Base 14 è un'istruzione di alto livello, paragonabile a un master o a un dottorato, anche se è improbabile che il Personaggio abbia ricevuto tale diploma, visto lo stato della pubblica istruzione. Chi arriva a Base 18 è un individuo molto istruito, un vero "tuttologo" (e si spera che abbia il buon senso di tenere la bocca chiusa).

Linguaggio ....INT

La capacità di parlare un idioma specifico. **I diversi linguaggi vanno appresi e incrementati separatamente.**

A Base 10 il Personaggio parla una lingua abbastanza bene da farsi capire per le strade, ma gli sfugge gran parte del gergo. A 14 è fluente e molti potrebbero credere che sia cresciuto parlando questa lingua. A 18 non solo è fluente, ma conosce bene slang, eccezioni grammaticali o situazionali e tutti i dialetti.

Scienza...INT

L'abilità di ideare esperimenti, scrivere articoli scientifici, testare ipotesi e discutere con altri esperti di un particolare campo. **I diversi campi di studi (*per esempio: geologia, matematica, fisica, zoologia, antropologia, biologia, chimica, storia, ecc.*) vanno appresi e incrementati separatamente.**

A Base 10 il Personaggio ha studiato una disciplina a un livello da scuola superiore, ne conosce le basi e sa eseguire compiti collegati. A 14 ha l'equivalente di un master, raramente incontra problemi che non sappia risolvere e potrebbe essere molto rispettato nel suo campo. A 18 è un prodigio nella propria disciplina, capace di aprire nuovi campi del sapere e fare scoperte.

Survivalismo ....INT

Il saper sopravvivere senza grosse difficoltà nelle regioni selvagge.

Base 10 significa avere le capacità di sopravvivenza di un normale boy scout: si può andare in campeggio e non morire se si viene abbandonati all'aperto senza equipaggiamento. A 14, il Personaggio è un esperto di survivalismo, in grado di cavarsela in quasi ogni ambiente con relativa facilità, l'equivalente di un Berretto Verde. A 18 è in grado di prosperare in ambiente selvaggio, non ha più bisogno di strumenti e potrebbe venir lasciato sulle Montagne Rocciose con solo qualche vestito e farlo sembrare una passeggiata.

EVE VENTRUE

Tattica ....INT

La capacità di gestire scontri su grande scala in modo efficiente. Di solito chi ha questa Abilità sa come dirigere le truppe e prevedere le reazioni del nemico.

Base 10 è una conoscenza base di come funzionano gli scontri su grande scala, che permette di guidare un battaglione in uno scontro di scarsa rilevanza. Chi ha 14 ha studiato approfonditamente l'andamento delle battaglie e può facilmente predire le mosse di booster e guardie giurate. Con 18, il Personaggio è un genio tattico, in grado di battere a scacchi anche i migliori strateghi. Potrebbe essere un grande generale.

Abilità Sociali

Commercio ....CAR

La capacità di fare buoni affari, sia come venditore che come acquirente.

Un Personaggio con Base 10 è un valido commerciante, in grado di fare buoni affari e recuperare abbastanza munizioni nella zona. Con 14 può trattare con carovane di Nomadi per ottenere le ultime novità a prezzi ragionevoli e, probabilmente, sarà ben noto al Mercato Notturno. Con 18 è un genio dell'economia che compra e vende merci a prezzi stratosferici. Basta che non finisca sulla lista nera dei Fixer locali.

Conversazione .... EMP

Il saper strappare, grazie a un attento dialogo, informazioni al prossimo, senza farglielo capire.

Chi ha Base 10 è un buon oratore, capace di estorcere informazioni comuni. A 14 è un ottimo intervistatore, in grado di convincere altri a narrare aneddoti, pontificare sui loro interessi, sulla filosofia, ecc. A 18 è capace di spingere, gentilmente, qualcuno a raccontargli tutto, anche informazioni molto personali, come l'avere un figlio illegittimo.

Corrompere..CAR

Il sapere quando e come offrire una mazzetta a qualcuno e quanto pagarlo.

A Base 10 il Personaggio sa come convincere una guardia a voltarsi dall'altra parte o evitare che un testimone riveli informazioni semplici. A 14 sa come leggere e manipolare il prossimo. Ha stretto tonnellate di accordi e sa come persuadere i testimoni a non presentarsi in tribunale, tenere il NCPD lontano dalle sue operazioni per una notte e, forse, convincere una squadra assassina corporativa che vale di più da vivo che da morto. A 18 è un maestro dell'oliare gli ingranaggi del potere: tutti desiderano qualcosa e lui ha il regalo giusto per ciascuno. Persino gli individui più incorruttibili hanno difficoltà a respingere simili offerte.

Cura della Persona ....CAR

L'abilità di prendersi cura di sé, scegliere un taglio di capelli, ecc. per massimizzare il proprio fascino. Questa Abilità aumenta le probabilità di riuscire a persuadere e sedurre.

Con Base 10, il Personaggio sa come apparire, conosce alcuni segreti di bellezza e può gestire in autonomia il proprio taglio di capelli e makeup. Con 14 è un professionista che conosce stili particolari di trucco o tagli complessi che portano il suo look a un livello superiore. Con Base 18 è un artista di livello mondiale, che inventa nuovi stili e trend in città. È sempre sulla cresta dell'onda e ne è perfettamente consapevole.

Guardaroba e Stile...............................CAR

Il sapere quali abiti indossare, quando e come sembrare alla moda anche in una tuta spaziale.

Con Base 10 il Personaggio sceglie sempre il vestito giusto per ogni occasione, coordinando tutto dalle scarpe al cyberware. Con 14 i suoi amici gli chiedono consigli di moda e disegna abiti su commissione. Con Base 18 è uno di quei rari individui il cui stile personale influenza la moda. Probabilmente verrà presto arruolato da una grande Corp del settore.

Interrogatorio ....CAR

L'essere capaci di strappare informazioni con la forza.

A Base 10 si può capire, senza errore, se il proprio mainline sta mentendo e si conoscono le basi delle "tecniche d'interrogatorio avanzate". A 14, il Personaggio è un professionista, al livello di un detective capace di torchiare un sospettato. A seconda della sua morale potrebbe anche impiegare metodi assai violenti. Con Base 18 è alla pari del famoso Media Lyle Thompson e può far sudare anche i potenti con appena due parole. Se si rivelasse necessario, ha una certa familiarità con gli strumenti di tortura.

Persuasione...CAR

La capacità di convincere, persuadere e influenzare gli altri, spingendoli a fare ciò che si chiede loro. Può essere usata tanto sui singoli quanto su grandi gruppi.

Con Base 10 il Personaggio può vincere molti dibattiti o convincere la propria mainline che quella bionda con cui lo ha visto era sua sorella. A 14 è un ammaliatore professionista e, se sogna di entrare in politica, questo è il momento giusto. A 18 ha davvero il dono dell'eloquenza e può convincere quasi chiunque di qualsiasi cosa, basta che non sia troppo folle.

Scaltrezza ....CAR

La capacità di creare e sfruttare contatti per ottenere beni illegali e di contrabbando, oltre alla conoscenza del gergo criminale e di come evitare brutte situazioni con vicini pericolosi.

Chi ha Base 10 può procurarsi alcuni oggetti "caldi", droghe da strada e capire chi è il miglior Fixer del quartiere. Con 14 sa come contattare un Solitario per far fuori qualcuno, da quali quartieri girare al largo ed è amico di qualche mafioso. Con 18 potrebbe diventare lui stesso un signore del crimine, conosce i Fixer giusti e sa dove ungere le ruote.

Sensibilità .... EMP

La capacità di leggere le espressioni facciali e il linguaggio corporeo per capire lo stato emotivo altrui e notare le menzogne.

A Base 10 il Personaggio è abile nel leggere le emozioni altrui e può capire quando qualcuno non gli dice tutta la verità. A 14 può notare facilmente piccole omissioni e cambi d'umore e ha imparato i tic di molti dei suoi compagni. A 18 è in grado di notare minimi sbalzi emotivi, se qualcuno nasconde qualcosa e, persino, intuire di cosa si tratta in linea generale.

Abilità Tecniche

Belle Arti ....TEC

La capacità di produrre dipinti, disegni o sculture di livello professionale.

Con Base 10, il Personaggio può creare opere d'arte che gli fruttano un po' di soldi. Con 14 inizia a ricevere reali riconoscimenti, le sue opere vengono segnalate sul Data Pool o sugli Screamsheet. Con 18 potrebbe essere noto in tutto il paese, allestire mostre personali o divenire oggetto di studio nelle scuole d'arte.

Borseggiare ....TEC

Il saper prelevare furtivamente oggetti in possesso di qualcun altro o taccheggiare senza essere notati.

A Base 10 il Personaggio ha dita leste, tasche profonde e può fare parecchi soldi borseggiando i passanti con un po' di prudenza. A 14 è abbastanza abile da lavorare nelle Zone Corporative, dove si fanno bei soldi. Può rubare portafogli e documenti senza alcuna difficoltà. A 18 è in grado di rubare il portafoglio a un Solitario, fare in modo che questi si scusi per averlo urtato e togliergli la pistola nel frattempo. Tesserini, orologi, occhiali, granate... nulla è al sicuro.

Riparare Veicoli

Il VD e il tempo necessari per riportare un veicolo danneggiato o distrutto in condizioni perfette, usando un'Abilità TEC, dipendono dall'entità dei danni. **Danni Minori**: *VD 9, 3 ore.* **Danni Maggiori**: *VD 13, 1 giorno.* **Distrutto**: *VD 17, 1 settimana.*

Un tiro fallito durante la riparazione significa dover ricominciare da capo.

Riparare Oggetti

Il VD e il tempo necessari per riportare un oggetto danneggiato o distrutto in condizioni perfette, usando un'Abilità TEC, dipendono dalla sua Categoria di Prezzo. **Economico/Comune**: *VD 9, 1 ora.* **Costoso**: *VD 13, 6 ore.* **Premium**: *VD 17, 1 giorno.* **Oneroso**: *VD 21, 1 settimana.* **Molto Oneroso**: *VD 24, 2 settimane.* **Lussuoso**: *VD 29, 1 mese.* **Superlussuoso**: *VD 29, 1 mese per ogni 10.000 e$ di prezzo.*

Un tiro fallito durante la riparazione significa dover ricominciare da capo.

Cybertecnologia....................TEC

Identificare, comprendere e riparare cibernetica. Il VD e il tempo necessari per riportare un oggetto danneggiato o distrutto in condizioni perfette dipendono dall'entità dalla Categoria di Prezzo (vedere la colonna laterale di **PAG. 140**).

Chi ha Base 10 conosce vantaggi e debolezze della cybertecnologia e può fare manutenzione senza problemi a quella installata nel proprio corpo. A 14, il Personaggio conosce bene cyberware e cybertecnologia, può cablare un cyberbraccio e fare riparazioni con strumenti di fortuna, se necessario. A 18 è in grado di mantenere in condizioni perfette qualsiasi pezzo di cybertecnologia. Non deve mai preoccuparsi degli effetti di dispositivi a microonde o EMP.

Demolizioni (×2) ....TEC

La capacità di piazzare e disarmare esplosivi, oltre a sapere quanto usarne per ottenere un determinato risultato. Oltre a conoscere gli esplosivi, quest'Abilità permette di scegliere il migliore in ogni circostanza e identificare quelli che si incontrano sul campo.

A Base 10 il Personaggio sa maneggiare la maggior parte degli esplosivi in commercio e ha un'idea di quali impiegare per ogni lavoro. A 14, è un artificiere, può preparare cariche con timer e disinnescare in sicurezza le bombe create da altri. A 18 è un vero esperto, che conosce ogni esplosivo esistente. Può disarmare molte bombe a occhi chiusi e sa come posizionare una carica per ottenere esplosioni controllate, per esempio far saltare una porta causando danni minimi.

Elettronica e Sicurezza (×2).....TEC

L'abilità di identificare, comprendere, riparare, disattivare e installare dispositivi elettronici complessi, compresi computer, cyberdeck, apparecchi personali, sistemi di sicurezza, cimici, tracciatori, piastre a pressione, sensori laser, ecc. Il VD e il tempo necessari per riportare un oggetto danneggiato o distrutto in condizioni perfette dipendono dalla Categoria di Prezzo (vedere la colonna laterale di **PAG. 140**).

Base 10 è sufficiente per sistemare il proprio Agent quando ha un bug o rifare il cablaggio di un comune impianto di sicurezza. Base 14 equivale all'abilità di un ottimo tecnico o sabotatore, in grado di superare sistemi complessi o ricostruire un computer. Chi ha 18 rivaleggia con i Netrunner di più alto livello nel campo della sicurezza e, con un po' di fortuna, può riparare anche la tecnologia più costosa e complessa.

Falsificare...............................TEC

Il creare e identificare documenti e opere d'arte falsi. Spesso viene usata da entrambe le parti nelle Prove Contrapposte.

Con Base 10 si possono creare semplici documenti falsi e identificare quelli a portata di mano. Base 14 permette di creare falsi che resistono a tutto tranne agli esami più approfonditi ed è raro non riuscire a identificarne uno al primo colpo. Con 18 si possono mettere in mostra le proprie creazioni nei migliori musei.

Fotografia ....TEC

L'abilità di realizzare foto, video o braindance.

Base 10 è sufficiente per realizzare decenti video casalinghi con qualche effetto speciale. Chi ha 14 è un artista che realizza lavori degni di una comune rivista o di un video musicale rock. Con 18 si può essere un celebre produttore a cui basta un'inquadratura per realizzare il prossimo blockbuster da Oscar.

Paramedico (×2) .... TEC

La capacità di trattare le Ferite Critiche che non richiedono Chirurgia e prevenire la morte di un paziente (Chirurgia è disponibile solo ai Meditech grazie alla loro Capacità di Ruolo, Medicina).

Con Base 10 si può lavorare per il Trauma Team in situazioni di bassa priorità, steccare arti e stabilizzare i pazienti per il trasporto in ospedale. Con 14 si è un assistente medico nel Trauma Team. Se il Personaggio raggiunge il paziente in tempo può fare in modo che questi ne esca tutto intero. Base 18 è l'equivalente di un paramedico esperto, in grado di salvare vite appena arriva sulla scena di uno scontro a fuoco o di un disastro naturale.

Pronto Soccorso.................................... TEC

La capacità di medicare le più comuni Ferite Critiche e impedire che un ferito muoia.

10 equivale a un addestramento base, il saper trattare le ferite sul campo. Quando qualcuno ha bisogno di un dottore il Personaggio potrebbe non essere il meglio sulla piazza, ma se la sa cavare. Base 14 permette di trattare tutte le ferite semplici e impedire che qualcuno muoia. È probabile che il Personaggio abbia sempre con sé una Borsa da Meditech, non si sa mai. Con 18 gli basta un medikit per fare miracoli. Finché il Personaggio si regge in piedi la morte dovrà aspettare.

Scassinare .... TEC

Il saper superare le serrature non elettroniche.

Con Base 10 si possono aprire le più comuni serrature e non si resta mai chiusi fuori di casa a lungo. A 14 il Personaggio è un abile topo d'appartamento, capace di scassinare molte casseforti, avendo tempo a sufficienza e strumenti adatti. A 18 ha la fama di essere un maestro, capace di superare le porte blindate come se non esistessero e, se ne ha occasione, entrare nelle camere blindate di molte Corp della città.

Tecnologia degli Aeromobili .... TEC

La capacità di riparare e fare manutenzione agli aeromobili. Il VD e il tempo necessari per riportare un veicolo danneggiato o distrutto in condizioni perfette dipendono dall'entità dei danni (vedere la colonna laterale di **PAG. 140**).

Con Base 10 il Personaggio è abile nel fare manutenzione e riparare AV, girocotteri, elicotteri e altri aeromobili. Con 14 è un meccanico in grado di riparare quasi ogni tipo di danno, avendo tempo a sufficienza. Con 18, in una settimana può ricostruire un AV-4 da una pila di rottami fumanti e riparare un rotore a occhi chiusi.

Tecnologia delle Armi .... TEC

La capacità di riparare e fare manutenzione a ogni tipo di arma. Il VD e il tempo necessari per riportare un oggetto danneggiato o distrutto in condizioni perfette dipendono dalla Categoria di Prezzo (vedere la colonna laterale di **PAG. 140**).

Base 10 permette di riparare le proprie armi e affilare i coltelli quando necessario, mantenendo tutto in buone condizioni. A 14, il Personaggio è un armaiolo esperto, in grado di ricostruire pistole e altre armi dopo incidenti catastrofici. Rifare il filo a una spada non è un problema. Con 18 conosce vantaggi e debolezze di qualsiasi arma e può sistemarla senza difficoltà. Con una tuta antiradiazioni, una carriola e una squadra di guardie del corpo potrebbe ricavare molto dal recupero di armi dalle Zone Calde.

Tecnologia di Base..................................TEC

Il saper identificare, comprendere e riparare semplici dispositivi elettronici e meccanici, che non sono coperti da un'altra Abilità Tecnica. Il VD e il tempo necessari per riportare un oggetto danneggiato o distrutto in condizioni perfette dipendono dalla Categoria di Prezzo (vedere la colonna laterale di **PAG. 140**).

Chi ha Base 10 è bravo con la tecnologia, può sistemare una stampante inceppata, ricostruire un microonde e fare riparazioni semplici su macchinari industriali. Con 14 è il tuttofare del quartiere e intuisce con precisione assoluta quando un meccanismo sta cominciando ad avere problemi. Con 18 è un mago nel riparare elettrodomestici e altri dispositivi comuni. Inoltre, può sistemare facilmente macchinari pesanti e individuare difetti prima che causino problemi.

Tecnologia delle Imbarcazioni...............TEC

La capacità di riparare e fare manutenzione ai veicoli marittimi. Il VD e il tempo necessari per riportare un oggetto danneggiato o distrutto in condizioni perfette dipendono dall'entità dei danni (vedere la colonna laterale di **PAG. 140**).

Con Base 10 il Personaggio è abile nel fare manutenzione e riparare moto d'acqua, cabinati, yacht e altri veicoli marittimi. Con 14 è un meccanico in grado di intervenire su quasi ogni tipo di danno, avendo tempo a sufficienza. Con 18, può recuperare una vecchia nave dell'Arasaka naufragata lungo la costa e rimetterla in funzione in un attimo... e non dovrà mai temere che affondi.

Tecnologia dei Veicoli Terrestri...............TEC

La capacità di riparare e fare manutenzione ai veicoli terrestri. Il VD e il tempo necessari per riportare un oggetto danneggiato o distrutto in condizioni perfette dipendono dall'entità dei danni (vedere la colonna laterale di **PAG. 140**).

Con Base 10 il Personaggio è abile nel fare manutenzione e riparare moto, auto e altri veicoli terrestri. Con 14 è un ottimo meccanico, in grado di riparare quasi ogni tipo di danno, avendo tempo a sufficienza. Con 18, può ricostruire vecchi trasporti militari recuperati nelle Badlands e cambiare una gomma a terra mentre schiaccia un pisolino.

CAPACITÀ DI RUOLO

Ruoli e Capacità negli Anni Rossi

Nel 2020 il Ruolo era il "lavoro" di un Personaggio, definiva cosa sapeva fare, ma non chi era. Negli Anni Rossi, l'assenza di infrastrutture e "impieghi" stabili ha fatto sì che il Ruolo sia un'etichetta molto più netta.

Non si "fa roba da Solitario", si è un Solitario. Questo ti definisce, non importa cosa tu stia facendo. Negli Anni Rossi nessuno ti paga per timbrare un cartellino da Solitario, devi cercarti tu il lavoro, del genere che solo tu puoi fare.

In breve, sei il capo di te stesso e il tuo Ruolo è il *tuo* curriculum vitae.

Tuttavia, sei nuovo sulla Strada e non puoi certo partire già arrivato. Nossignore, partirai dalla gavetta. **I Personaggi iniziano automaticamente con la propria Capacità di Ruolo a Grado 4** (a meno che il GM non prepari una partita speciale e permetta di iniziare a Grado più alto). Sulla Strada, Grado 4 vuol dire essere un vero pivellino, che sa appena qual è l'estremità pericolosa di una pistola o suonare "Chippin' In" sulla sua "ascia". Tuttavia, ti stai facendo le ossa in un mondo pericoloso e c'è gente pronta a scommettere su di te, quindi non fare cazzate.

Le Capacità di Ruolo si trovano nelle pagine indicate:

ROCKER
PAG. 144

SOLITARIO
PAG. 146

NETRUNNER
PAG. 147

TECNICO
PAG. 147

MEDITECH
PAG. 149

MEDIA
PAG. 151

CORPORATIVO
PAG. 153

TUTORE DELL'ORDINE
PAG. 158

FIXER
PAG. 159

NOMADE
PAG. 161

RUOLI MULTICLASSE

Non si può iniziare scegliendo due Ruoli contemporaneamente. Proprio come nel mondo reale bisogna dedicarsi a una carriera per farla funzionare e un Ruolo è proprio questo: una carriera a tempo pieno. Devi metterci tutto te stesso per avere successo sulla Strada, quindi non montarti la testa, punk.

Detto questo, nulla vieta di *iniziare* una "carriera" e *passare* a un'altra. *Così come le persone nella vita reale*, negli Anni Rossi è possibile cambiare Ruolo dopo aver accumulato almeno 4 Gradi in quello attuale: semplicemente basta comprare Grado 1 di un'altra Capacità con i Punti Miglioramento. Il Personaggio inizia ora una nuova carriera a Grado 1 e deve scoprirne i trucchi. Non potrà iniziarne nuovamente un'altra finché non raggiunge Grado 4 nell'ultimo Ruolo scelto, **ma può continuare a migliorare le Capacità dei suoi Ruoli precedenti e ne conserva gli effetti. Tuttavia, sulla Strada sarà conosciuto in base al Ruolo di cui sta facendo pratica**.

ESEMPIO DI MULTICLASSE

Jay sta giocando una campagna piuttosto lunga e ha accumulato parecchi Punti Miglioramento.

Alcune sessioni fa, il suo Solitario, JP Guyver, è stato adottato dai Gargoyles, un branco di Nomadi della Nazione del Sangue. Per riflettere questo fatto Jay decide di multiclassare in Nomade.

La sua Capacità da Solitario, Sensi da Combattimento, è a Grado 4, quindi non c'è problema nel passare a Nomade. Spende i Punti Miglioramento necessari e acquista Garage, la Capacità del Nomade, a Grado 1. Come primo veicolo sceglie una motocicletta.

Da questo momento potrà spendere Punti Miglioramento per incrementare l'una o l'altra delle sue Capacità di Ruolo, Sensi da Combattimento o Garage.

Se, più avanti, volesse aggiungere un terzo Ruolo (magari ha iniziato a organizzare lavoretti come Fixer), dovrà prima portare Garage almeno a Grado 4.

Impatto Carismatico (Capacità di Ruolo del Rocker)

DATA

I Rocker devono il loro nome a "Rockerboy" Manson, un musicista e attivista picchiato a morte dalla polizia britannica mentre era sul palco durante un concerto.

La Capacità di Ruolo del Rocker è *Impatto Carismatico*, che permette di influenzare gli altri con la pura forza della personalità. Non è necessario essere un musicista, si può toccare il prossimo con poesia, arte, danza o la pura presenza. Si può essere un rocker o il capo di una setta.

Un Rocker può usare Impatto Carismatico solo sui propri Fan.

Se non è in combattimento può trasformare le persone in Fan (a meno che non lo siano già) con un tiro di Impatto Carismatico + 1d10 contro VD 8 per un Singolo, VD 10 per un Piccolo Gruppo (massimo 6 persone) e VD 12 per un Grosso Gruppo.

È il GM a decidere se una persona è già un Fan o no.

Quando un Rocker decide di usare Impatto Carismatico su un Singolo o un Gruppo, il GM consulta la tabella sottostante per decidere se il favore richiesto è entro le possibilità del Rocker, in base al suo Grado. Se non lo è l'azione fallisce automaticamente, **altrimenti le dimensioni del Gruppo determinano il VD che il Rocker deve superare con un tiro di Impatto Carismatico + 1d10**. In caso di successo, il Fan o Gruppo fa del proprio meglio per accontentare il Rocker. Con un fallimento il Rocker non può chiedere lo stesso favore a quei Fan per una settimana.

Grado d'Impatto Carismatico

Locali Dove Suona: i locali in cui il Rocker può esibirsi di solito.

Impatto su un Singolo Fan (VD 8): l'impatto che il Rocker ha su un solo Fan, superando una Prova di Impatto Carismatico VD 8.

Impatto su un Piccolo Gruppo (VD 10): l'effetto che il Rocker ha su un gruppo di massimo sei Fan, superando una Prova di Impatto Carismatico VD 10.

Impatto su un Grande Gruppo (VD 12): ciò che il Rocker può chiedere a una folla giunta allo show per vederlo, superando una Prova di Impatto Carismatico VD 12.

Impatto Carismatico Grado 1-2

Locali Dove Suona: piccoli club locali.

Impatto su un Singolo Fan (VD 8): il Rocker può convincere il Fan a fargli un piccolo favore, offrirgli un pasto o una bevuta o dargli un passaggio.

Impatto su un Piccolo Gruppo (VD 10): il Rocker fa sì che un gruppetto di Fan gli chiedano autografi e altri ricordi personali. A volte viene fermato in strada dai Fan.

Impatto su un Grande Gruppo (VD 12): scherziamo? Non ha ancora così tanti Fan.

Impatto Carismatico Grado 3-4

Locali Dove Suona: club famosi.

Impatto su un Singolo Fan (VD 8): il Rocker può convincere il Fan a fargli un grosso favore, andare a letto con lui, mettere una buona parola con qualcuno, ecc.

Impatto su un Piccolo Gruppo (VD 10): il Rocker può convincere un piccolo gruppo a uscire regolarmente con lui, fornendo alcol, droga o altro per festeggiare.

Impatto su un Grande Gruppo (VD 12): il Rocker ha un grosso seguito locale, i Fan comprano i suoi dischi e merchandise.

Impatto Carismatico Grado 5-6

Locali Dove Suona: grandi e importanti club.

Impatto su un Singolo Fan (VD 8): il Rocker può convincere il Fan a commettere un crimine minore per lui, come taccheggiare o aiutarlo in uno scontro.

Impatto su un Piccolo Gruppo (VD 10): il Rocker può fare sì che il gruppo agisca come sua "posse" privata, seguendolo ovunque, facendogli favori e provvedendo alle sue necessità personali.

Impatto su un Grande Gruppo (VD 12): i Fan sono ovunque in città e nelle zone limitrofe. Sono assolutamente leali al Rocker e, spesso, gli fanno grossi favori in cambio della sua attenzione.

Impatto Carismatico Grado 7-8

Locali Dove Suona: piccole sale per concerti, TV locali.

Impatto su un Singolo Fan (VD 8): il Fan è pronto a rischiare la vita per il Rocker senza fare domande.

Impatto su un Piccolo Gruppo (VD 10): il Rocker può convincere fino a sei Fan a commettere un crimine minore per lui, come taccheggiare o aiutarlo in uno scontro.

Impatto su un Grande Gruppo (VD 12): i Fan sono ferocemente devoti al Rocker, si battono con i Fan dei gruppi rivali, creano reti d'informazione sul loro idolo e si riuniscono per aiutarlo.

Impatto Carismatico Grado 9

Locali Dove Suona: grandi sale per concerti, TV nazionale.

Impatto su un Singolo Fan (VD 8): il Rocker può convincere il Fan a commettere un grave crimine per lui, come rubare un oggetto prezioso o assalire qualcuno.

Impatto su un Piccolo Gruppo (VD 10): il Rocker può convincere fino a sei Fan a commettere un grave crimine per lui, come rubare un oggetto prezioso o assalire qualcuno.

Impatto su un Grande Gruppo (VD 12): i Fan hanno praticamente subito il lavaggio del cervello, sono quasi un culto, pronto a compiere rivolte, distruggere proprietà private e uccidere per il Rocker.

Impatto Carismatico Grado 10

Locali Dove Suona: enormi stadi e TV internazionale.

Impatto su un Singolo Fan (VD 8): il Fan è pronto a sacrificarsi per il Rocker senza ripensamenti.

Impatto su un Piccolo Gruppo (VD 10): il Rocker può convincere fino a sei Fan a rischiare le proprie vite per lui o fargli da scorta.

Impatto su un Grande Gruppo (VD 12): i Fan sono ormai una specie di culto a livello mondiale. Sono pronti a tutto per il Rocker, praticamente un esercito privato creato dal carisma del Personaggio.

Impatto Carismatico in Azione

È venerdì e Rico Rico ha avuto una brutta settimana e vuole svagarsi un po'. Raggiunto il suo bar preferito nella Zona di Combattimento inizia a lavorarsi la scena, essendo un tipo socievole. Il GM gli dice che il barista è già un suo fan (non è certo una sorpresa). Più tardi arrivano al bar le partecipanti a una festa di addio al nubilato, per provare il brivido di farsi una bevuta nelle zone più pericolose della città, e Rico si presenta. Tira 1d10 + 4 (il suo Grado d'Impatto Carismatico) per impressionare le signore. Ha successo e diventano sue Fan. A questo punto Rico decide di dare il via alla festa e chiede a uno dei baristi un grosso favore: portare una bottiglia della sua tequila preferita, tenuta dietro il bancone per evitare i colpi vaganti. Lancia 1d10 + 4 (Impatto Carismatico) contro VD 10, bruciando un po' di Fortuna per sicurezza. È un successo e Rico ha la notte di baldoria che sperava.

Sensi da Combattimento (Capacità di Ruolo del Solitario)

Con un'Azione, all'inizio di uno scontro o in ogni momento fuori da esso, un Solitario può suddividere i Gradi della propria Capacità *Sensi da Combattimento* tra diversi usi in battaglia. Se decide di non modificare nulla la scelta precedente rimane valida. Alcuni utilizzi costano più punti di altri:

Deflettere Danni

Il Solitario è abituato a "incassare" e riduce il danno subito.

- Per 2 punti, riduce il primo danno subito in questo Round di 1.
- Per 4 punti, riduce il primo danno subito in questo Round di 2.
- Per 6 punti, riduce il primo danno subito in questo Round di 3.
- Per 8 punti, riduce il primo danno subito in questo Round di 4.
- Per 10 punti, riduce il primo danno subito in questo Round di 5.

Recuperare da un Disastro

Il Solitario è addestrato a riprendersi all'istante dai piccoli incidenti di percorso e a usare tutto il tempo necessario per prendere la mira. Per 4 punti può ignorare i Fallimenti Critici mentre spara. Il tiro però viene trattato comunque come un 1.

Reazione

Il Solitario reagisce istantaneamente all'inizio di uno scontro, senza bisogno di pensare. Per ogni punto assegnato ottiene +1 ai tiri d'Iniziativa.

Attacco Preciso

Il solitario è abituato a prendere la mira con precisione letale.

- Per 3 punti aggiunge +1 ai propri Attacchi.
- Per 6 punti aggiunge +2 ai propri Attacchi.
- Per 9 punti aggiunge +3 ai propri Attacchi.

Individuare Debolezze

Il Solitario è abituato a cercare i punti deboli, anche quelli degli avversari maggiormente corazzati. Per ogni punto assegnato somma +1 al danno (prima di applicare l'armatura) del primo colpo a segno che infligge in ciascun Round.

Individuare Minacce

Il Solitario ha una elevata consapevolezza dell'ambiente. Per ogni punto assegnato somma +1 alle Prove di Percezione.

Sensi da Combattimento in Azione

Kelsa, la Solitaria di Stephanie, ha Sensi da Combattimento a Grado 6. All'inizio della sessione colloca i propri punti così:

- *Deflettere Danni 1 (2 punti)*
- *Individuare Debolezze 2 (2 punti)*
- *Individuare Minacce 2 (2 punti)*

Più tardi, viene assalita da un gruppo di scavvers e, all'inizio dello scontro, riorganizza i punti così:

- *Deflettere Danni 1 (2 punti)*
- *Reazione 1 (1 punto)*
- *Attacco Preciso 1 (3 punti)*

Durante lo scontro, Kelsa scopre che il capo degli scav ha un'armatura pesante, difficile da superare. Usa un'Azione per piazzare tutti i 6 punti in Individuare Debolezza, così che il suo attacco successivo superi il PA del capo scav.

Interfaccia (Capacità di Ruolo del Netrunner)

La Capacità di Ruolo del Netrunner è *Interfaccia*, che determina il numero di Azioni NET di cui dispone in un Turno e dà accesso alle Capacità d'Interfaccia. I dettagli del Netrunning si trovano nella sezione relativa a (**PAG. 198**).

Azioni NET per Turno

Grado d'Interfaccia	Da 1 a 3	Da 4 a 6	Da 7 a 9	10
Azioni NET	2	3	4	5

Capacità d'Interfaccia

Capacità	Descrizione
Backdoor	Permette di superare Password e altri ostacoli nell'Architettura.
Cloak	Permette di nascondere le proprie azioni nell'Architettura prima di lasciarla.
Control	Permette di controllare ciò che è collegato all'Architettura.
I-D	Permette di identificare i dati ritrovati e il loro valore.
Mapper	Permette di conoscere la "mappa" dell'Architettura.
Scanner	Permette di individuare i sistemi presenti nell'area.
Slide	Permette di sfuggire ai Black ICE che inseguono il Netrunner.
Virus	Permette di lasciare un Virus personalizzato nel nucleo dell'Architettura.
Zap	Un attacco semplice utilizzabile contro Programmi e altri Netrunner.

Creatore (Capacità di Ruolo del Tecnico)

Usando questa Capacità un Tecnico può riparare, modificare, creare e inventare oggetti. **Ogni volta che aumenta il Grado di Creatore di 1 ottiene anche 1 Grado in due Diverse Specializzazioni a scelta (Esperienza sul Campo, Upgrade, Fabbricare o Inventare).**

Esperienza sul Campo

La familiarità con la tecnologia usata sul campo rende il Tecnico utile in tutte le situazioni, soprattutto quando qualcosa si rompe al momento sbagliato. **Somma il proprio Grado in questa Specialità a tutte le Prove (eccetto quelle legate ad altre Specializzazioni) di Cybertecnologia, Elettronica e Sicurezza, Tecnologia degli Aeromobili, Tecnologia di Base, Tecnologia delle Armi, Tecnologia delle Imbarcazioni e Tecnologia dei Veicoli Terrestri.**

Inoltre, se ha almeno un Grado in questa Specializzazione, può tentare una riparazione temporanea, invece di quella completa (con lo stesso VD), per riportare un oggetto in condizioni perfette con una singola Azione (ripristinando tutti i PS o PF se necessario). Il Livello di Esperienza sul Campo si somma a questa Prova. Questo rappezzo dura 10 minuti per Livello in questa Specializzazione, dopo di che l'oggetto ritorna allo stato in cui era e non può essere rappezzato di nuovo finché non viene completamente riparato.

DATA

Fabbricare un oggetto Economico costa 5 e$.

Upgrade

Questa Specializzazione permette di modificare un oggetto in uno dei modi elencati sotto. Un oggetto può ricevere un solo upgrade in questo modo.

- Ridurre di 1d6 la Perdita d'Umanità di un pezzo di cyberware (eccetto il borgware) che causi almeno 2d6 di Perdita.
- Aumentare di uno il numero di Slot disponibili per opzioni, accessori, Programmi/Hardware, ecc.
- Semplificare un oggetto, dimezzando il tempo necessario per tutte le future riparazioni.
- Rendere Occultabile un'arma a una mano normalmente priva di questa capacità.
- Trasformare un'arma di Qualità Standard in una di Alta Qualità.
- Permettere a un'Arma Insolita di impiegare un tipo di Munizioni non-Base adatte all'arma stessa.
- Aumentare i PS dell'oggetto di 1 (sempre che ne abbia).
- Dotare un veicolo di un upgrade che richiede al massimo 1 Grado della Capacità di Ruolo del Nomade.
- Installare un upgrade creato da un Tecnico usando Inventare. Questo richiede materiali aggiuntivi per un valore pari alla Categoria di Prezzo assegnata dal GM all'oggetto creato.

Per modificare un oggetto si effettua una Prova di TEC + l'Abilità normalmente usata per ripararlo + il Grado in questa Specializzazione + 1d10. Il Tecnico deve procurarsi materiali, per un valore pari alla Categoria di Prezzo dell'oggetto, che vengono consumati nel processo.

Il VD e il tempo necessari sono determinati dalla Categoria di Prezzo, eccetto per i veicoli, i cui upgrade sono considerati costare 1.000 e$ (Molto Onerosi) per questa Abilità. In caso di fallimento, a metà del lavoro ci si rende conto di dover ricominciare da capo. I materiali e l'oggetto non subiscono danni.

Fabbricare

Questa Specializzazione permette di riprodurre oggetti esistenti o progettati con Inventare. **Per fabbricare un oggetto si effettua una Prova di TEC + l'Abilità normalmente usata per ripararlo + il Grado di questa Specializzazione + 1d10**. Il Tecnico deve procurarsi materiali per un valore pari alla Categoria di Prezzo dell'oggetto (eccetto per quelli Superlussuosi che richiedono solo metà del loro valore).

Il VD e il tempo necessari sono determinati dalla Categoria di Prezzo. In caso di fallimento, a metà del lavoro ci si rende conto di dover ricominciare da capo. I materiali e l'oggetto non subiscono danni.

Inventare

Inventare permette di ideare nuovi oggetti o upgrade. Per farlo bisogna descrivere al GM la funzione e i meccanismi dell'oggetto/upgrade nel modo più chiaro possibile, usando il gergo delle tecnologie esistenti nell'ambientazione. Sarebbe meglio realizzare anche uno schizzo che ne illustri il funzionamento. Il GM e gli altri giocatori non potranno che esserne felici.

Quando il GM è soddisfatto della spiegazione e convinto che l'oggetto possa funzionare in questa partita, deve definire le regole relative, stando attento al bilanciamento. Le opzioni presentate nella sezione

> NON IMPORTA COS'ERA, CHOOMBA, MA QUELLO CHE POSSO FARNE. IMMAGINA LE POSSIBILITA'!
> — ERAN MALOUR

Upgrade sono delle ottime linee guida. In base all'ipotetico valore sul libero mercato e ad altri oggetti di potenza simile, il GM decide la Categoria di Prezzo più adatta (minimo Oneroso).

Per inventare un oggetto occorre un tiro di **TEC + l'Abilità con cui ripareraste l'invenzione o l'oggetto a cui applicare l'upgrade + il Grado di questa Specializzazione + 1d10**.

Il VD e il tempo necessari dipendono dalla Categoria di Prezzo assegnata. In caso di fallimento, a metà del lavoro ci si rende conto di dover rivedere il progetto.

Una volta ideato, il Personaggio (o un altro Tecnico) può realizzare questa invenzione usando Fabbricare o upgrade! Nessuno presterà attenzione a queste invenzioni finché non c'è un prototipo funzionante... e sarà proprio quello il momento in cui qualcuno cercherà di appropriarsene. Non perdete tempo a denunciare il furto, choombas.

Più di ogni altra, questa Capacità può sbilanciare la partita. Il GM potrebbe dover modificare retroattivamente il funzionamento di un'invenzione molte volte prima di trovarne una versione che non alteri il bilanciamento della partita (o, in casi estremi, sostituirla con un'altra di pari valore concordata con il Giocatore).

VD e Tempi per Upgrade/Fabbricare/Inventare

Costo	VD	Tempo
Economico/Comune	9	1 ora
Costoso	13	6 ore
Premium	17	1 giorno
Oneroso	21	1 settimana
Molto Oneroso	24	2 settimane
Lussuoso	29	1 mese
Superlussuoso	29	1 mese per ogni 10.000 e$

Medicina (Capacità di Ruolo del Meditech)

Grazie a conoscenza e addestramento i Meditech tengono in vita i loro pazienti. Negli Anni Rossi bisogna essere tanto medici quanto meccanici, per lavorare su persone che sono più macchine che umani. Questa è *Medicina*, la Capacità di Ruolo del Meditech. **Ogni volta che il Grado di Medicina sale di 1, il Personaggio aggiunge un punto a una delle tre Specializzazioni (Chirurgia, Tecnologia Medica [Farmaceutica] e Tecnologia Medica [Criosistemi]).**

Le sezione Medicina (**PAG. 226**) include altri usi di queste Specializzazioni, che sono disponibili solo ai Meditech, incluso installare cyberware, espiantare organi, bioscultura e terapia.

Chirurgia

Per ogni punto assegnato a questa Specializzazione il Personaggio ottiene 2 Livelli nell'Abilità Chirurgia (fino a un massimo di 10). Quest'Abilità è basata su TEC, permette di trattare le peggiori Ferite Critiche e di installare cyberware. Può essere appresa solo dai Meditech.

Tecnologia Medica (Farmaceutica)

Per ogni punto assegnato a Farmaceutica, il Personaggio ottiene un Livello nell'Abilità Tecnologia Medica (fino a un massimo di 10). Tecnologia Medica è basata su TEC e permette di utilizzare, comprendere e riparare macchinari medici (secondo le regole delle altre Abilità Tecniche non legate ai veicoli). Può essere appresa solo dai Meditech assegnando punti a questa Specializzazione o a Criosistemi (massimo 5 ciascuna).

Per ogni punto assegnato a Farmaceutica, il Meditech ottiene anche accesso a una ricetta, che può sintetizzare con una Prova di Tecnologia Medica VD 13. Con 200 e$ di materiale e un'ora di lavoro può produrre un numero di dosi pari al suo Livello di Tecnologia Medica. In caso di fallimento il materiale è sprecato. Non è possibile sintetizzare Droghe da Strada con questa Specializzazione.

DATA

Il Livello dell'Abilità Tecnologia Medica è pari alla somma di Farmaceutica e Criosistemi.

Farmaco	Effetto (per dose iniettata)
Antibiotico	Un paziente che ha già iniziato il processo di guarigione naturale recupera 2 Punti Ferita in più al giorno per una settimana. Si può beneficiare di una sola dose alla volta.
Rapidetox	Un paziente sotto gli effetti di droga, veleno o intossicante viene immediatamente purificato.
Speedheal	Un paziente che non sia Morente recupera subito un numero di Punti Ferita pari alla somma di FIS+VOL. Si può ricevere una sola dose al giorno.
Stim	Per un'ora, il paziente ignora le penalità dello Soglia Ferito Gravemente. Si può riceve una sola dose al giorno.
Surge	Il paziente può agire senza penalità per la mancanza di sonno per un giorno. Si può riceverne una sola dose a settimana.

Iniettare una dose di farmaco richiede un'Azione. Se il paziente non è consenziente, il Meditech deve effettuare un Attacco in Mischia usando un aerodermica. Se colpisce amministra la dose e non infligge danni.

Un Personaggio diverso da un Meditech non può somministrare correttamente questi farmaci. Non si tratta di Droghe di Strada, dosarli richiede una certa competenza.

DATA

Per maggiori informazioni su criopompe e crioserbatoi vedere PAG. 353.

Tecnologia Medica (Criosistemi)

Per ogni punto assegnato a Criosistemi, il Personaggio ottiene un Livello nell'Abilità Tecnologia Medica (fino a un massimo di 10). Tecnologia Medica è basata su TEC e permette di utilizzare, comprendere e riparare macchinari medici (secondo le regole delle altre Abilità Tecniche non legate ai veicoli). Può essere appresa solo dai Meditech assegnando punti a questa Specializzazione o a Farmaceutica (massimo 5 ciascuna).

Inoltre, assegnare punti a Criosistemi fornisce i seguenti bonus:

Grado	Bonus
1	Il Personaggio ottiene una Criopompa.
2	Il Personaggio diventa un Tecnico Certificato di Crioserbatoi e ha un accesso illimitato a un Crioserbatoio presso qualsiasi struttura gestita da Corporazioni mediche o agenzie governative.
3	Il Personaggio ottiene un Crioserbatoio installato in un luogo a sua scelta.
4	Il Personaggio ottiene altri due Crioserbatoi, che può installare nello stesso luogo del primo. Inoltre la Criopompa dispone di due cariche e può mantenere in stasi due persone.
5	Il Personaggio ottiene altri tre Crioserbatoi, che può installare nello stesso luogo del primo. Inoltre la Criopompa dispone di tre cariche e può mantenere in stasi tre persone.

Credibilità (Capacità di Ruolo del Media)

I Media hanno la Capacità di Ruolo Credibilità. Non solo possono convincere gli altri della veridicità di quanto pubblicano, ma più grande è il loro pubblico più sono credibili. Inoltre hanno accesso alle migliori fonti d'informazione. Hanno sempre le orecchie tese per cogliere pettegolezzi e altre notizie.

Pettegolezzi

I Media hanno profondi legami con le reti d'informazione. Se il Media non è in un'area del tutto isolata, almeno due volte alla settimana, il GM lancia 1d10 + il Grado di Credibilità del Personaggio. Se il risultato supera uno dei VD indicati nella colonna VD Passivo della tabella, il GM fornisce al Personaggio un indizio su un pettegolezzo del livello più alto raggiunto. Queste sono solo alcune delle informazioni che un Media può ottenere per la Strada usando Abilità appropriate, come Archivistica, Conversazione o Interrogatorio. **Quando un Media cerca attivamente informazioni, utilizza la combinazione appropriata di Statistica + Abilità + 1d10 contro il VD della colonna VD Attivo deciso dal GM in base a quanto è particolareggiata l'informazione.**

Pettegolezzo	Descrizione	VD Passivo	VD Attivo
Vago	Il pettegolezzo include appena le informazioni minime necessarie per iniziare a cercare la verità.	7	13
Comune	Questo pettegolezzo è sufficiente per sapere dove andare per continuare le indagini. Contiene abbastanza informazioni da intuire qualcosa sulla verità.	9	15
Importante	Come un Pettegolezzo Comune, ma include dettagli concreti, utili alle indagini come nomi, luoghi e date.	11	17
Dettagliato	Come un Pettegolezzo Comune, ma include informazioni che, se verificate, potrebbero diventare le prove necessarie per pubblicare un articolo.	13	21

I Pettegolezzi sono, per definizione, spesso falsi e incompleti. Far venire a galla la verità è il lavoro del Media.

Attenzione, alcune piste sono pericolose da seguire.

Pubblicare Storie e Scoop

Accesso/Fonti: indica da chi il Media può ricavare informazioni/intervistare o dove ottenere informazioni affidabili.

Pubblico: quante persone vengono raggiunte dalle storie e dagli scoop.

Attendibilità: come la storia viene recepita dal pubblico. Più alto è il Grado della Capacità più è facile che le persone credano a ciò che il Media scrive o trasmette.

Credibilità ha un Grande Impatto

Credibilità è uno strumento molto potente, che può avere grande impatto su qualsiasi campagna. Le guardie corporative possono essere sostituite facilmente, ma un Media con elevata Credibilità può causare grossi danni a una Corporazione rivelando verità scomode. Certo, questa potrebbe vendicarsi, ma mettere tutto nero su bianco nel prossimo libro rivelazione dell'anno, fa anche più male.

Chi è armato di Credibilità può fare una grossa differenza, basta che non venga screditato o ridotto al silenzio, non si faccia comprare e non fugga. Come Media il tuo ruolo è dare a una brutta storia un lieto fine.

Quando pubblica una storia o vuole scoprire se una persona (o gruppo) gli crede, deve tirare 1d10 in base al valore di Attendibilità. **Se l'articolo contiene almeno un'informazione verificabile e facilmente comprensibile dalla massa, la probabilità si alza di 1; se contiene più di quattro prove evidenti, aumenta di 2. Questi bonus sono cumulativi.** Non si può spendere FOR nelle Prove d'Affidabilità.

Impatto: indica quanto ogni storia o rivelazione influisce sul pubblico. Per esempio, un articolo su una serie di pratiche salariali scorrette potrebbe spingere alcuni dirigenti locali a cambiarle. A Gradi più alti, le rivelazioni del Personaggio potrebbero distruggere delle Megacorp (se il GM lo permette). **Una volta pubblicata una storia/scoop non se ne può pubblicare un'altra sullo stesso argomento finché non si hanno nuove informazioni da aggiungere.**

Credibilità Grado 1-2

Accesso/Fonti: capibanda locali, capi delle gang, leader di quartiere.

Pubblico: il quartiere.

Attendibilità: 2 su 10 che il pubblico ci creda.

Impatto: gli effetti di queste storie sono piccoli, ma incrementali. Qualche piccolo criminale potrebbe spaventarsi e cambiare vita.

Credibilità Grado 3-4

Accesso/Fonti: capi delle gang cittadine, politici minori, Corporativi, gente in vista nel quartiere.

Pubblico: il Media è una nota firma di Screamsheet e Data Pool locale.

Attendibilità: 3 su 10 che il pubblico ci creda.

Impatto: queste storie hanno un impatto diretto; i criminali locali vengono arrestati o privati del potere. Giustizia è fatta.

Credibilità Grado 5-6

Accesso/Fonti: personaggi importanti della città, politici e celebrità locali.

Pubblico: gli articoli raggiungono tutta la città. Il Media è una firma regolare di Screamsheet cittadini e TV.

Attendibilità: 4 su 10 che il pubblico ci creda.

Impatto: i cambiamenti prodotti da queste storie impattano su tutta la città. Criminali di alto livello potrebbero essere incarcerati o privati del potere, oppure potrebbero essere presi provvedimenti a livello locale.

Credibilità Grado 7-8

Accesso/Fonti: presidenti di Corp locali, sindaco o amministratore cittadino, celebrità metropolitane.

Pubblico: gli articoli sono diffusi in tutto lo stato. Il Media è a sua volta una piccola celebrità.

Attendibilità: 5 su 10 che il pubblico ci creda.

Impatto: gli effetti di queste storie toccano diverse città. Corporazioni di medio livello e amministrazioni potrebbero perdere influenza, oppure verranno promulgate leggi locali che riguardano numerosi centri abitati.

Credibilità Grado 9

Accesso/Fonti: capidivisione corporativi, politici dello stato, celebrità famose.

Pubblico: il Media è famoso in tutto il paese, anche se non tutti lo conoscono. È probabile che venga riconosciuto dagli spettatori del notiziario nazionale.

Attendibilità: 6 su 10 che il pubblico ci creda.

Impatto: gli effetti di queste storie toccano grandi aree, anche intere nazioni. Potrebbero far cadere grosse Corporazioni e amministrazioni locali e fare pressione sulla promulgazione di leggi nazionali.

Credibilità Grado 10

Accesso/Fonti: leader mondiali, capi di grandi Corporazioni, celebrità globali.

Pubblico: il Media è noto in tutto il mondo, la gente gli chiede l'autografo e personaggi di alto profilo gli passano informazioni importanti.

Attendibilità: 7 su 10 che il pubblico ci creda.

Impatto: gli effetti di queste storie possono cambiare il mondo, rovesciare Megacorp e grandi governi, far approvare leggi internazionali e influenzare milioni di persone.

Gioco di Squadra (Capacità di Ruolo del Corporativo)

Proprio come un vero dirigente di una multinazionale, il Corporativo assembla una squadra che lo aiuti a raggiungere i suoi scopi, legali o meno, limitato solo dalla sua moralità. La sua Capacità di Ruolo è *Gioco di Squadra*.

Bonus Contrattuale

A **Gioco di Squadra Grado 1**, il Corporativo riceve in regalo un completo formato da Giacca, Maglietta, Pantaloni e Scarpe Business, che lo identifica come membro dell'élite finanziaria. Non è possibile rivendere il completo senza creare sospetti.

Alloggio Corporativo

A **Gioco di Squadra Grado 2**, finché rimane dipendente della Corporazione, il Personaggio riceve dalla compagnia un conapt corporativo dove abitare, senza pagare l'affitto o altre spese. Dovrà comunque pagarsi il proprio Stile di Vita ogni mese. Se si licenzia per unirsi a un'altra Corporazione otterrà un'offerta simile, comprensiva delle spese di trasloco.

A **Gioco di Squadra Grado 7**, l'alloggio viene migliorato e diventa una casa stile Beaverville nella Zona Dirigenziale.

A **Gioco di Squadra Grado 10**, l'alloggio migliora nettamente, diventando una McMansion stile Beaverville nella Zona Dirigenziale o un attico di lusso nella Zona Corporativa.

Assicurazione Medica Corporativa

A **Gioco di Squadra Grado 6**, il Corporativo riceve la copertura Argento del Trauma Team, pagata ogni mese dalla sua Corporazione. Se passa a un'altra azienda riceverà un'offerta analoga.

A **Gioco di Squadra Grado 8**, la copertura del Trauma Team viene portata a livello Executive.

E Se mi Licenziano?

Venire licenziati è uno schifo, ma i Personaggi non sono gente normale. Corporativi e Tutori dell'Ordine capaci sono sempre molto richiesti. Basta che mettano un piede fuori di casa e troveranno un nuovo lavoro in meno di una settimana. Di questi tempi, il mercato del lavoro è stravolto. Pochi sono capaci di occupare il ruolo di un Corporativo e chiunque sia pronto a fare lo sbirro è molto richiesto. Bisogna, però, imparare dall'esperienza e farsi amico il nuovo capo, così da non ritrovarsi presto di nuovo sulla Strada. L'Agent di un Personaggio sarà inondato di chiamate di Fixer reclutatori entro mezzogiorno. Quando si viene licenziati la Capacità di Ruolo non cambia. Questa può essere un'occasione per sviluppare il Personaggio, per decidere insieme al GM chi vuole assumerlo e qual è l'iter "contrattuale".

E il vecchio datore di lavoro? Anche quella è un'opportunità. Cerchi vendetta, choomba? E cosa succederà se spifferi i suoi segreti?

▶ Membri della Squadra ◀

A **partire da Grado 3**, il Corporativo recluta un Membro della Squadra, più un altro **a Grado 5 e 9**. Si possono avere al massimo **tre Membri della Squadra a Grado 9**.

DATA

Per maggiori informazioni sull'Alloggio vedere PAG. 377.

Per maggiori informazioni sulla copertura del Trauma Team vedere PAG. 223.

Questi Personaggi sono generati usando tabelle speciali basate sulla loro mansione. Il Corporativo sceglie a che classe appartiene ognuno di loro, ma deve tirare sulle tabelle per verificare che individuo viene assunto dall'ufficio risorse umane.

I Membri della Squadra sono costruiti come Personaggi Giocanti con alcune differenze:

- Non migliorano le loro Abilità, ma calcolano i PF e guariscono come i PG.
- Sono controllati dal GM e la loro capacità di eseguire gli ordini dipende dal valore di Lealtà e dalle Prove di Lealtà.
- **Non possono indossare armature diverse dalle Corazze Leggere.** Politica aziendale.

Perdere Membri della Squadra: Se un Membro della Squadra muore, il suo equipaggiamento sarà recuperato dalle risorse umane, che provvederanno a un sostituto durante la sessione *seguente*. Il "rimpiazzo" ha STAT completamente nuove, ma la sua Lealtà è ridotta di 1 (poiché ha saputo cos'è successo al suo predecessore). **Inoltre, il Corporativo dovrà pagare 200 e$ di "tassa di assunzione" (tangenti) alle risorse umane.**

Cos'è, pensavate che le risorse umane vi fornissero assassini gratis?

Lealtà: I Membri della Squadra lavorano per il Corporativo, ma non sono dei robot. Ubbidiscono a seconda della loro Lealtà al capo (o degli assegni che stacca). La Lealtà è variabile: durante ogni sessione, un Corporativo dovrà agire in modo da rafforzarla e non perderla. **La Lealtà massima da una sessione all'altra è 10, ma durante il gioco non ha limiti.**

Tiro Lealtà: Quando il Corporativo assegna un compito a un Membro della Squadra, il GM lancia 1d6 e deve ottenere un risultato *inferiore* alla Lealtà del Personaggio. In caso di fallimento, il Membro della Squadra rifiuta l'ordine, fallisce volontariamente o si rivolta. Quando la Lealtà arriva a 0, un Membro della Squadra cercherà di vendere il Corporativo ai suoi nemici. Se alla fine di una sessione un Membro della Squadra ha Lealtà inferiore a 0, presenterà un reclamo presso le risorse umane e sarà trasferito, o si licenzierà se la sua domanda viene respinta. In ogni caso se ne andrà (vedere Perdere Membri della Squadra).

Guadagnare Lealtà	Guadagno
Complimentarsi per il lavoro svolto. *Complimentarsi troppe volte nel corso di una settimana impedisce di ottenere ulteriore Lealtà da quel Membro della Squadra.*	+1
Pagare un bonus o benefit di almeno 200 e$.	+4
Supportarlo contro un dirigente.	+4
Dargli il 20% del proprio profitto per un lavoro.	+6
Concedergli ferie pagate. *Minimo un'intera sessione di gioco.*	+6
Rischiare di rimanere feriti per aiutarlo.	+8

Perdere Lealtà	Perdita
Non guadagnare Lealtà nel corso di una sessione.	-1
Rimproverarlo per il lavoro svolto.	-2
Ignorare il suo contributo a una missione o dimenticarsi il suo compleanno.	-4
Non pagare un bonus o benefit promesso.	-6
Darlo in pasto alla dirigenza.	-6
Abbandonarlo durante una sparatoria.	-8

▶ Creare i Membri della Squadra ◀

Mansione: Il Corporativo sceglie la mansione del Membro della Squadra e, se vuole, anche una mansione di copertura. È meglio non far sapere in giro di avere uno Specialista in Operazioni Segrete o un Netrunner sul proprio libro paga.

STAT: Tirare 1d6 e leggere la riga corrispondente, poi calcolare PF, Soglia Moribondo e Tiro della Morte. La riduzione di EMP causata dalle Perdite d'Umanità dovute al cyberware è già stata calcolata.

Abilità, Cyberware ed Equipaggiamento: Trascrivere Abilità Cyberware ed Equipaggiamento indicati. Questi sono standard forniti dalla compagnia.

Lealtà Iniziale: Tirare 1d6+1. Questo è il valore di Lealtà iniziale del Membro della Squadra.

▶ Guardia del Corpo Aziendale

Copertura: Escort, Personal Trainer • **Lavoro Reale**: Proteggere il Corporativo in situazioni pericolose.

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	VEL	FIS	EMP
1	3	7	7	4	7	6	4	8	4
2	5	8	6	2	7	8	4	8	2
3	4	8	5	3	7	8	6	6	3
4	4	7	8	4	7	7	4	7	2
5	3	8	5	2	8	7	4	6	7
6	5	7	7	2	7	6	5	7	4

Abilità a +2: Concentrazione, Conoscenza della Zona (Casa), Conversazione, Furtività, Istruzione, Linguaggio (Streetslang), Persuasione, Pronto Soccorso, Sensibilità

Abilità a +4: Atletica, Elusione, Interrogatorio, Percezione, Resistere a Tortura/Droghe, Tattica

Abilità a +6: Pistole, Rissa

Cyberware: Anticorpi Potenziati, Armatura Subdermale (PA 11), Sistema Cyberudito, Agent interno, Localizzatore

Equipaggiamento: Agent, Corazza Leggera (PA 11), Pistola Molto Pesante, Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×50

▶ Agente Segreto Aziendale

Copertura: Assistente Personale, Stilista • **Lavoro Reale**: Evitare che il Corporativo si sporchi le mani.

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	VEL	FIS	EMP
1	4	8	5	4	6	8	5	7	3
2	3	8	6	2	8	6	6	6	5
3	6	7	5	5	7	6	3	7	4
4	5	6	5	3	6	8	7	6	4
5	3	8	4	4	8	7	4	8	4
6	5	8	3	7	7	8	3	6	3

Abilità a +2: Atletica, Concentrazione, Conoscenza della Zona (Casa), Conversazione, Istruzione, Linguaggio (Streetslang), Percezione, Persuasione, Pronto Soccorso, Rissa

Abilità a +4: Business, Burocrazia, Commercio, Corrompere, Elusione, Guardaroba e Stile, Scaltrezza, Scassinare, Sensibilità

Abilità a +6: Furtività, Pistole

Cyberware: Cyberocchi con Bassa Luminosità/Infrarosso/UV accoppiato, Cyberbraccio con Mano Rampino, Arma a Distanza Popup (Pistola Molto Pesante), Copertura Realskin™

Equipaggiamento: Agent, Corazza Leggera (PA 11), Pistola Molto Pesante, Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×50

Autista Aziendale

Copertura: Valletto, Autista Personale • **Lavoro Reale**: Guida e pilota i veicoli della Squadra.

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	VEL	FIS	EMP
1	5	8	6	4	6	5	6	5	5
2	5	7	7	5	5	7	4	7	3
3	6	8	8	4	7	4	5	6	2
4	8	7	4	5	4	7	5	6	4
5	7	8	3	5	7	6	4	6	4
6	6	8	6	6	8	5	3	5	3

Abilità a +2: Atletica, Concentrazione, Conoscenza della Zona (Casa), Conversazione, Istruzione, Linguaggio (Streetslang), Percezione, Persuasione, Pronto Soccorso

Abilità a +4: Elusione, Pilotare Aeromobili, Pilotare Imbarcazioni, Rissa, Seguire Tracce, Tecnologia delle Imbarcazioni, Tecnologia dei Veicoli Terrestri, Tempra

Abilità a +6: Guidare, Pistole

Cyberware: Sistema Cyberudito, Impianti Radar/Sonar, Agent Interno, Localizzatore, Rilevatore Radar

Equipaggiamento: Agent, Corazza Leggera (PA 11), Utilitaria con Sedili Migliorati, Pistola Molto Pesante, Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×50

Netrunner Aziendale

Copertura: Ingegnere Informatico, Specialista Settore Ricerca • **Lavoro Reale**: Recupero informazioni e Netrunning.

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	VEL	FIS	EMP
1	6	7	8	7	5	4	5	5	3
2	7	8	4	6	8	3	4	6	4
3	5	6	8	8	6	6	4	4	3
4	7	8	5	6	4	4	6	5	5
5	5	8	8	5	5	3	6	4	6
6	8	7	6	6	4	7	4	4	4

Abilità a +2: Interfaccia (Capacità di Ruolo del Netrunner), Atletica, Concentrazione, Conoscenza della Zona (Casa), Conversazione, Elusione, Linguaggio (Streetslang), Percezione, Persuasione, Pronto Soccorso, Rissa, Sensibilità

Abilità a +4: Archivistica, Crittografia, Cybertecnologia, Elettronica e Sicurezza (×2), Falsificare, Furtività, Istruzione, Pistole, Tecnologia di Base

Cyberware: Collegamento Neurale, Alveolo, Antidolorifico, Connettore d'Interfaccia, Cyberocchi con Virtuality

Equipaggiamento: Agent, Corazza Leggera (PA 11), Cyberdeck (7 Slot: Sword, Sword, Killer, Worm, Worm, Armor), Pistola Molto Pesante, Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×50

Tecnico Aziendale

Copertura: Ingegnere Informatico, Stagista • **Lavoro Reale**: Riparare armi ed equipaggiamento della Squadra.

Tiro	INT	RIF	DES	TEC	CAR	VOL	VEL	FIS	EMP
1	8	8	5	7	3	4	4	5	6
2	8	7	6	8	3	5	5	4	4
3	8	6	5	8	4	3	3	7	6
4	8	8	5	7	4	4	4	5	5
5	7	7	3	7	5	3	6	6	3
6	7	8	5	8	6	3	3	5	5

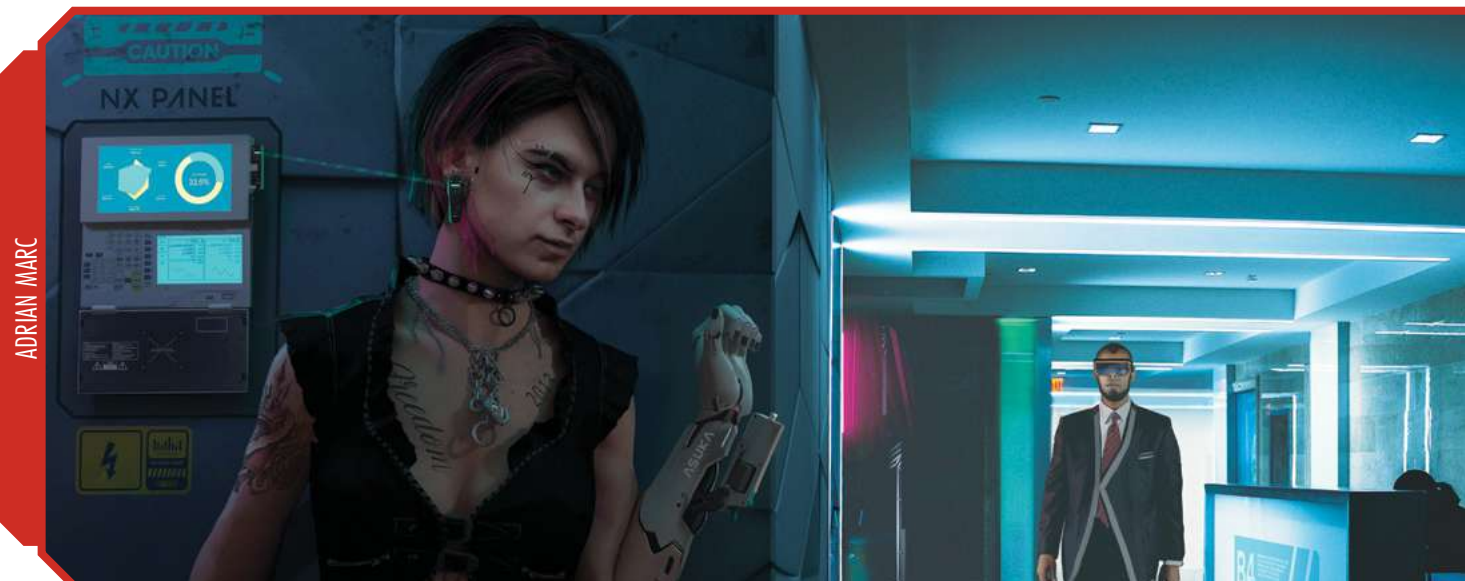
Abilità a +2: Atletica, Concentrazione, Conoscenza della Zona (Casa), Conversazione, Elusione, Furtività, Linguaggio (Streetslang), Percezione, Persuasione, Pronto Soccorso, Rissa

Abilità a +4: Istruzione, Pistole, Tecnologia delle Armi (×2)

Abilità a +6: Elettronica e Sicurezza (×2), Tecnologia di Base

Cyberware: Mano Attrezzo, Sistema Cyberudito, Agent Interno, Rilevatore di Cimici, Registratore Audio

Equipaggiamento: Corazza Leggera (PA 11), Pistola Molto Pesante, Munizioni Base per Pistola Molto Pesante ×50

ADRIAN MARC

Rinforzi in Azione

Slack è un Tutore dell'Ordine di Grado 4 alle prese con il turno di notte. Viene inchiodato da una gang di booster e usa la sua Azione per chiamare rinforzi. Ottiene 4 sul d10, cioè un successo. Lancia 1d6 per determinare quanti Round impiegheranno i rinforzi ad arrivare e ottiene 6! Ciò significa che ci vorranno 6 Round, ma i rinforzi saranno di un livello superiore al normale: invece di quattro Agenti di Pattuglia, saranno due "vicesceriffi" con armi pesanti. Slack si mette al riparo, preparandosi a resistere fino all'arrivo della cavalleria...

Rinforzi (Capacità di Ruolo del Tutore dell'Ordine)

I Tutori dell'Ordine hanno la Capacità di Ruolo *Rinforzi*. Possono chiamare in aiuto un gruppo di altri agenti, in base al loro Grado e alla situazione. I Rinforzi sono armati ed equipaggiati in base alle tabelle sottostanti e vengono interpretati dal GM.

Man mano che il Personaggio sale di Grado sarà promosso all'interno della propria agenzia o reclutato da un'altra, che gli fornirà i rinforzi.

Quando il Tutore dell'Ordine è in pericolo, può usare un'Azione per richiedere l'invio del gruppo indicato dal proprio Grado di Rinforzi o uno inferiore. Tira 1d10 e se il risultato è pari o inferiore al suo Grado nella Capacità qualcuno risponde. **Abusare di questa Capacità fa sì che un superiore multi il Personaggio o lo sbatta fuori, a seconda delle circostanze.**

Quando qualcuno risponde, il Giocatore lancia 1d6 per determinare quanti Round impiegano i rinforzi ad arrivare. Se ottiene 6, i rinforzi saranno di un livello superiore al normale (a meno che il Personaggio sia di Grado 10, in tal caso arriveranno due squadre). **Se nessuno risponde alla chiamata si può ritentare il Turno seguente.**

▶ Gradi di Rinforzi ◀

Base di Combattimento: Una Base d'Abilità usata per attaccare e difendere. Questo valore include STAT e Abilità. Basta sommarlo al risultato di 1d10 ogni volta che i rinforzi attaccano con le loro armi o si difendono. **I rinforzi non possono schivare i proiettili.**

PA: il Potere d'Arresto dell'armatura indossata su Corpo e Testa dai rinforzi.

PF: La quantità di Punti Ferita di ogni membro della squadra dei rinforzi.

VEL e FIS: I valori di VEL e FIS dei rinforzi, utili per calcolare movimento e altri effetti (come il Tiro della Morte).

▶ Rinforzi Grado 1-2

Base di Combattimento: 8 • **PA**: 7 • **PF**: 20 • **VEL e FIS**: 4

Sicurezza Corporativa. Quattro guardie giurate, già presenti in zona, arrivano a piedi. Portano Pistole Pesanti e Kevlar®.

▶ Rinforzi Grado 3-4

Base di Combattimento: 10 • **PA**: 7 • **PF**: 25 • **VEL e FIS**: 5

Agenti di Pattuglia. Quattro poliziotti di pattuglia nella zona arrivano su due Utilitarie. Portano Pistole Pesanti e Kevlar®.

▶ Rinforzi Grado 5-7

Base di Combattimento: 14 • **PA**: 13 • **PF**: 35 • **VEL e FIS**: 4

Ufficio dello Sceriffo. Due "Vicesceriffi" che pattugliano i sobborghi e le autostrade intorno alla città arrivano con un'Auto Sportiva. Portano Fucili d'Assalto e Corazze Pesanti.

Rinforzi Grado 8

Base di Combattimento: 16 • **PA**: 15 • **PF**: 50 • **VEL e FIS**: 6

Sceriffo della Zona di Recupero. Come gli sceriffi del vecchio West, questi Tutori dell'Ordine pattugliano soli le Zone di Recupero e le nuove città. Ne arriva uno, con una Supermoto, armato di Pistola Molto Pesante, Fucile d'Assalto, Lanciagranate e Corazza Antischegge.

Rinforzi Grado 9

Base di Combattimento: 15 • **PA**: 18 • **PF**: 35 • **VEL e FIS**: 4

C-SWAT. Arrivano due pezzi grossi della Psicosquadra a bordo di un AV-4. Portano Fucili d'Assalto, Lanciarazzi e Metalgear®.

Rinforzi Grado 10

Base di Combattimento: 14 • **PA**: 11 • **PF**: 35 • **VEL e FIS**: 6

Sicurezza Nazionale/Interpol/FBI/Netwatch. Questi sono pezzi grossi agli ordini di agenzie governative o internazionali. Agiscono in coppia a bordo di un AV-4 e sono dotati di Pistole Molto Pesanti, Fucili d'Assalto e Giacche Corazzate Leggere.

A differenza degli altri Rinforzi, questi rimangono sulla scena dopo lo scontro e aiutano nelle indagini. Non possono seguire la Squadra regolarmente, ma ogni volta che vengono chiamati saranno sempre gli stessi due agenti a rispondere, finché il "caso" non è risolto o vengono uccisi nell'adempimento del dovere.

Inoltre, applicano la loro Base di Combattimento anche alle seguenti Abilità: Contabilità, Criminologia, Crittografia, Cura della Persona, Deduzione, Falsificare, Furtività, Interrogatorio, Istruzione, Nascondere/Trovare Oggetti, Paramedico, Percezione, Recitare, Resistere a Tortura/Droghe, Seguire Tracce.

Operatore (Capacità di Ruolo del Fixer)

I Fixer hanno la Capacità di Ruolo Operatore. Sanno come vanno le cose al mercato nero, sono esperti nelle complesse convenzioni sociali della Strada, dove centinaia di culture e ceti collidono, e hanno vaste reti di contatti e clienti.

Contatti rappresenta coloro che il Fixer può raggiungere per ottenere merci, favori e informazioni. Ovviamente dovrà pagare per ogni servizio.

Portata è la Categoria di Prezzo più alta che il Fixer può **sempre** procurarsi. Tuttavia, usando la propria influenza per riunire dei colleghi e aprire un Mercato Notturno, può fare sì che ogni Categoria sia disponibile per un breve lasso di tempo (per le regole sull'aprire un Mercato Notturno vedere **PAG. 338**).

Contrattare è la capacità di stringere accordi. Quando il Fixer contratta tira **CAR + l'Abilità Commercio + il Grado di Operatore + 1d10** contro **CAR + l'Abilità Commercio + il Grado di Operatore (se anche l'altro è un Fixer) + 1d10**. In caso di successo può stringere ***un*** accordo di livello pari o inferiore al proprio Grado di Operatore. **Ogni transazione può includere un solo accordo.**

Oliare rappresenta l'abilità del Fixer nel mescolarsi con le molte culture della Strada, conoscerne gergo, codici sociali e segni di status.

DATA

A Night City c'è una complessa rete di accordi tra i corpi di polizia pubblici e privati. Ciò significa che spesso si aiutano vicendevolmente e poi mandano il conto all'altro dipartimento...

Gradi di Operatore

Operatore Grado 1-2

Contatti: capibanda locali, capi delle gang, leader di quartiere.

Portata: il Fixer può trovare sempre un rivenditore al dettaglio di oggetti Economici e Comuni, anche se introvabili, per i suoi clienti.

Contrattare: se ha successo modifica il prezzo di mercato del 10% in più o in meno quando vende e compra.

Oliare: conosce i modi del suo quartiere, incluse tutte le gang.

Operatore Grado 3-4

Contatti: capi delle gang cittadine, politici minori, Corporativi, gente in vista del quartiere.

Portata: il Fixer può trovare sempre un rivenditore al dettaglio di oggetti Onerosi, anche se introvabili, per i suoi clienti.

Contrattare: se ha successo, quando acquista almeno cinque copie dello stesso oggetto ne riceve una gratis.

Oliare: sa come mescolarsi con almeno un'altra cultura delle propria area e apprende una nuova lingua associata ad essa a Livello 4.

Operatore Grado 5-6

Contatti: personaggi importanti della città, politici e celebrità locali.

Portata: una volta al mese, insieme ad altri Fixer, può organizzare un Mercato Notturno, dove sono presenti rivenditori di oggetti fino a Categoria Superlusso.

Contrattare: se ha successo può negoziare un aumento o riduzione fino al 20% della paga individuale per un Lavoro.

Oliare: sa come mescolarsi con altre due culture (tre in totale) delle propria area e apprende un'altra lingua associata a ciascuna di esse a Livello 4.

ADRIAN MARC

Operatore Grado 7-8

Contatti: presidenti di Corp locali, sindaco o amministratore cittadino, celebrità metropolitane.

Portata: il Fixer può trovare sempre un rivenditore al dettaglio di oggetti Molto Onerosi, anche se introvabili, per i suoi clienti.

Contrattare: quando acquista un oggetto Lussuoso o Superlussuoso può pagarne metà subito e metà dopo un mese. *Se non paga la seconda rata nessuno farà più affari con lui.*

Oliare: sa come mescolarsi con altre tre culture (sei in totale) delle propria area e apprende un'altra lingua associata a ciascuna di esse a Livello 4.

Operatore Grado 9

Contatti: capidivisione corporativi, politici dello stato, celebrità famose.

Portata: il Fixer può trovare sempre un rivenditore al dettaglio di oggetti Lussuosi, anche se introvabili, per i suoi clienti.

Contrattare: se ha successo modifica il prezzo di mercato del 20% in più o in meno quando vende e compra.

Oliare: non solo è capace di mescolarsi perfettamente con le culture della sua zona, ma anche con agenzie corporative e governative.

Operatore Grado 10

Contatti: leader mondiali, capi di grandi Corporazioni, celebrità mondiali.

Portata: il Fixer può trovare sempre un rivenditore al dettaglio di oggetti Superlussuosi, anche se introvabili, per i suoi clienti.

Contrattare: se ha successo può ottenere una paga doppia per i Lavori Pericolosi.

Oliare: può mescolarsi senza difficoltà con qualsiasi gruppo, inclusi quelli più esclusivi e riservati, come società segrete, culti o club privati.

Garage (Capacità di Ruolo del Nomade)

La differenza tra i Nomadi e il resto del mondo è che i Nomadi hanno auto migliori. La Capacità di Ruolo del Nomade è *Garage*.

Familiarità con i Veicoli

Essere parte di una Famiglia Nomade significa passare la vita al volante o con le mani in un motore, migliorando le proprie capacità di guida e la conoscenza dei veicoli al punto da poterli gestire a occhi chiusi. **Un Nomade somma il proprio Grado di Garage a tutte le Prove di Guidare, Pilotare Aeromobili, Pilotare Imbarcazioni, Tecnologia delle Aeromobili, Tecnologia delle Imbarcazioni e Tecnologia dei Veicoli Terrestri.**

Scuderia di Famiglia

Ogni volta che un Nomade aumenta il grado della sua Capacità di Ruolo può:

- Aggiungere un veicolo (con caratteristiche minime) di livello pari o inferiore al proprio Grado a quelli della Scuderia di Famiglia, che può usare liberamente.
- **Oppure** può montare su uno dei veicoli già a sua disposizione un singolo upgrade di livello pari o inferiore al Grado di Garage.

Un Nomade può utilizzare un solo Veicolo di Famiglia alla volta, ma può chiamare un parente per scambiarlo con un altro tra quelli disponibili nella Scuderia. Se la Famiglia è vicina lo riceverà il mattino dopo.

DATA

Per maggiori informazioni sui veicoli vedere PAG. 189.

Quando un Veicolo di Famiglia viene distrutto, il Branco lo ripara senza problemi, ma ci vuole una settimana e il Nomade dovrà pagare 500 e$ per il servizio. A volte i Capifamiglia coprono questa spesa per salvare la faccia. Oppure, se il Nomade è in bolletta, il lavoro verrà fatto gratuitamente, ma ci rimetterà in reputazione. Manutenzioni quotidiane, come chiudere i fori da proiettile, sono compito del Personaggio.

Quando il Nomade raggiunge Grado 10 viene promosso a una posizione di comando nella Famiglia, con tutte le responsabilità del caso. Questi Personaggi comandano dando l'esempio e possono disporre di tutti i Veicoli di Famiglia contemporaneamente. Ogni ulteriore aggiunta alla Scuderia dovrà essere acquistata a prezzo di mercato e gli upgrade costeranno 100 e$ l'uno.

Scuderia di Famiglia

Grado	Veicoli di Famiglia
1 – 4	Utilitarie, Girocotteri, Moto d'Acqua, Motociclette
5 – 6	Elicotteri, Auto Sportive, Motoscafi
7 – 8	AV-4, Cabinati, Supermoto
9 – 10	Aerozep, AV-9, Superauto, Yacht

NEIL BRANQUINHO

▶ Upgrade per Veicoli da Nomade ◀

A meno che sia indicato il contrario, ogni upgrade può essere applicato solo una volta per veicolo. Queste modifiche sono raramente disponibili sul libero mercato: quelle che richiedono Grado 1 sono Molto Onerose, le altre sono considerate Lussuose.

▶ Tutti i Veicoli

Grado Richiesto	Upgrade
1	**Centro Comunicazioni**. Una console facilmente accessibile con un **Agent** e numerosi pezzi di tecnologia portatile. Include 6 **Comunicatori Radio**, 6 **Codificatori/Decodificatori**, 1 **Radio/Lettore Musicale**, 1 **Localizzatore** con 6 tracciatori formato bottone, 1 **Registratore Audio**.
1	**Lanciafiamme**. Un Lanciafiamme montato esternamente sul fronte o il retro del veicolo. Il pilota può attivarlo come Azione. Non può essere ricaricato in movimento. Non può essere rimosso né dotato di Accessori. Se ne possono montare diversi.
1	**Mitragliatrice**. Un Fucile d'Assalto con 30 colpi che funziona solo in Fuoco Automatico montato esternamente sul fronte del veicolo. Il pilota può attivarlo come Azione. Non può essere ricaricato in movimento. Non può essere rimosso né dotato di Accessori. Se ne possono montare diversi.
1	**NOS**. Un extra di potenza al momento giusto. Permette di usare un'Azione come un Movimento aggiuntivo mentre si guida. Ogni tanica può essere usata solo una volta al giorno. Ogni upgrade extra aggiunge una tanica. L'impianto estrae ossigeno e azoto dall'aria per ottenere protossido d'azoto e non bisogna ricaricarlo.
1	**Sedili Migliorati**. Aggiunge due sedili al Veicolo. Se necessario vengono montati in un sidecar, che può essere protetto con vetri uguali a quelli del resto del veicolo, finestrini opzionali. Inoltre un veicolo con questo upgrade può essere dotato di espulsori, che lanciano l'occupante di un sedile a 10m d'altezza, attraverso un'apertura nel tettuccio. Un passeggero espulso che colpisce una pala d'elicottero subisce danni pari a un'Arma da Mischia Molto Pesante. Di solito, i seggiolini sono dotati di paracadute, ma è possibile rimuoverlo. Questo upgrade può essere applicato più volte, ma non a Moto, Moto d'Acqua e Girocotteri.
5	**Sicurezza Migliorata**. Tutte le serrature sono rimpiazzate con serrature biometriche, che possono leggere impronte digitali, retina, campioni di sangue o altri parametri. Per aprirle occorre la chiave biometrica o una Prova di Elettronica e Sicurezza VD 17. Chi non presenta la chiave giusta o fallisce la Prova subisce un effetto uguale a uno Storditore se si trova entro 2m dal veicolo. Inoltre, questo upgrade include un sistema di mascheramento, che permette di nascondere il veicolo fermo a tutto eccetto una Prova di Percezione VD 17. Richiede un minuto per attivarsi. Riprende i dintorni e li proietta sulla superficie del veicolo in tempo reale, usando nanorobot per i punti più difficili da raggiungere.
5	**Telaio Corazzato**. Il veicolo ottiene PA 13. Non modifica i vetri.
1	**Upgrade da Contrabbandiere**. Questa modifica aggiunge un grosso spazio nascosto a bordo e due Fondine Nascoste (uguali all'omonimo cyberware) che permettono a pilota e passeggero di avere sempre un'arma a portata di mano. Questi spazi possono essere trovati solo con una Prova di Nascondere/Trovare Oggetti VD 17. Questo upgrade può essere applicato più volte, ma non a Moto, Moto d'Acqua e Girocotteri.
1	**Vetri Antiproiettile**. Tutti i vetri del veicolo sono considerati Vetri Antiproiettile Sottili (15 PF). Applicare la modifica una seconda volta li migliora a Vetri Antiproiettile Spessi (30 PF). I finestrini subiscono danni individualmente.

Tutti i Veicoli Eccetto Moto, Moto d'Acqua e Girocotteri

Grado Richiesto	Upgrade
5	**Lanciarazzi**. Un Lanciarazzi con tre colpi montato esternamente sul fronte del veicolo. Il pilota può attivarlo come Azione. Non può essere ricaricato in movimento. Non può essere rimosso né dotato di Accessori. Se ne possono montare diversi... ma che genere di lavoro richiede più di tre razzi? **Richiede Telaio Pesante**.
5	**Supporto per Arma Pesante**. Questa modifica sostituisce uno dei sedili con un supporto girevole che può montare un'Arma a Distanza a Due Mani. Un passeggero può usarla come Azione e ricaricarla in movimento. L'arma può essere rimossa e rimontata come Azione. La prima volta che un Nomade sceglie questo upgrade la Famiglia gli regala uno **Tsunami Arms Helix**, una **Railgun Rhinemetal EMG-86** o un **Lanciagranate Militech "Cowboy" U-56**. Ogni ulteriore arma deve essere comprata a parte. Se il veicolo ha Vetri Antiproiettile, l'artigliere è protetto da una calotta. Se ne possono montare diversi solo su Cabinati, Yacht, Aerozep e Auto con l'upgrade Alloggio. **Richiede Telaio Pesante**.
1	**Telaio Pesante**. Il veicolo ottiene 20 PS. Non modifica i vetri. Un veicolo con questo upgrade può trainare fino a 10t e, se occorre, avere un verricello. Questa modifica è richiesta per altre modifiche pesanti.

Tutti i Veicoli Terrestri e Marittimi

Grado Richiesto	Upgrade
1	**Arma da Mischia**. Un'Arma da Mischia Molto Pesante montata esternamente su fronte, lato o retro del veicolo. Il pilota può usarla come Azione. Non può essere rimossa. Se ne possono montare diverse.

Tutti i Veicoli Terrestri

Grado Richiesto	Upgrade
5	**Hovercraft**. Questa modifica include una serie di potenti ventole alla base del veicolo, che gli permettono di muoversi sull'acqua alla velocità di un Cabinato.
7	**Motore AV-4**. Questa modifica aggiunge un motore a turboventole che permette di volare! Mentre è in volo il veicolo funziona come un AV-4 e richiede l'Abilità Pilotare Aeromobili, invece di Guidare.

Tutti i Veicoli Terrestri e Marittimi Eccetto Moto, Moto d'Acqua e Girocotteri

Grado Richiesto	Upgrade
1	**Rostro**. Il veicolo non subisce danni, né gli occupanti la Ferita Critica Colpo di Frusta, quando viene diretto contro un ostacolo, un altro veicolo o uno sfortunato pedone. Se il veicolo ha usato il NOS nello stesso Turno dell'impatto, il danno inflitto aumenta di 2d6.

Tutte le Moto

Grado Richiesto	Upgrade
5	**Interfaccia per Connettori Migliorata**. Se il pilota è in grado di schivare i proiettili (RIF 8+) e sta guidando usando un Connettore d'Interfaccia, può tentare di evitare gli attacchi diretti contro di lui, il veicolo o un passeggero usando l'Abilità Elusione, come se fosse a piedi. La decisione di schivare "diventa" la difesa del passeggero. Nel caso di esplosivi, la moto slitta fino oltre il raggio dell'esplosione, come farebbe il Personaggio a piedi.

Tutte le Automobili

Grado Richiesto	Upgrade
1	**Banda Chiodata**. Questo upgrade può essere attivato dal pilota come Azione. Così facendo, i guidatori dei veicoli inseguitori a distanza ravvicinata e dotati di pneumatici devono effettuare una Prova di Guidare VD 17. Chi fallisce subisce 4d6 danni a un punto debole del proprio veicolo (tutti i danni che superano la PA sono raddoppiati). Le bande di scorta costano 10 e$ l'una (Economiche). Ogni ulteriore upgrade aumenta il numero di bande che si possono utilizzare prima di dover ricaricare il meccanismo (cosa impossibile in movimento).

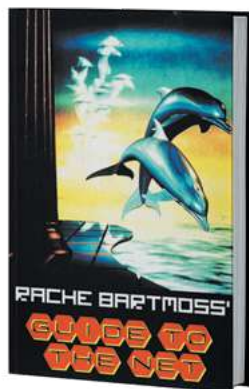
Aerozep, AV-4, Cabinati, Auto, Yacht

Grado Richiesto	Upgrade
1	**Alloggio**. Installata su un'auto o un AV-4, questo upgrade include letto, cesso, doccia e cucinino, trasformando il veicolo in un Kombi. Su Cabinati, Yacht o Aerozep, aggiunge una stanza. **Sulle Auto richiede Telaio Pesante**.

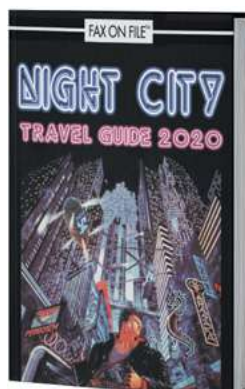
ADRIAN MARC

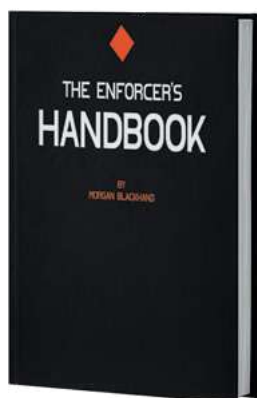
10:19 AM

keyword popolari mr studd | lastknmeal | uncle bob | lega x3 s | highshelfg | food truck

visto che ti è piaciuto *Io Ero Là* di C.J. O'Reilly...

Guida alla Rete di Rache Bartmoss
di Rache Bartmoss
102 copie disponibili!

La miglior guida alla vecchia Rete del più grande Netrunner mai vissuto.

"Prendi il tuo cyberdeck, innesta i software più fichi, attiva gli acceleratori di riflessi e preparati per un giro nella Rete con Rache Bartmoss. Un viaggio che non dimenticherai." —Rache Bartmoss

Guida Turistica di Night City
di Fax on File™
7 copie disponibili!

Edizione 2020. Questa era la guida per i turisti a Night City. Oggi è un libro di storia su ciò che fu l'utopia visionaria di Richard Night prima della bomba e prima che i cieli cominciassero a sanguinare.

The Enforcer's Handbook
di Morgan Blackhand
13 copie disponibili!

"Molte battaglie si vincono ancor prima di sparare un colpo, quando incrociate gli sguardi e lui capisce che siete decisi, pronti a pagare con il sangue, non importa se il suo o il vostro."

—Morgan Blackhand

Near Orbit
di Puddleforge e Olam
1 copia disponibile!

Un classico racconto di amore e sesso tra un dirigente di una Megacorp dipendente dalla Synthcoke e un Highrider che ne sa più di cacciaviti e pannelli solari che di azioni e fogli di calcolo.

SMASH!!!
MASSIMA ENERGIA!
VITA AL MASSIMO!
16 FL. OZ (473 ML)

DIMENTICATI
PURE LE ALTRE
DIPENDENZE

NEIL BRANQUINHO

LA SPARATORIA DEL SABATO SERA

RAPIDO. VIOLENTO. CYBERPUNK RED.

Nel gioco di ruolo la "plancia" è la tua immaginazione. Il GM descrive l'ambiente, ma sta a te immaginare il mondo in base a ciò che viene raccontato (anche se mappe e miniature possono essere d'aiuto come supporti visivi nelle situazioni complicate).

Tempo di Combattimento

A PAG. 126 si è già parlato di come calcolare il tempo in ***Cyberpunk RED***. Ora parliamo di quando le cose si fanno difficili e parecchio violente, quando bisogna assolutamente sapere chi è il più veloce e una Prova d'Abilità (vedere PAG. 128) non basta... siete in combattimento. Tirate l'Iniziativa!

Iniziativa e Tempo del Combattimento

Per riassumere, gli scontri sono divisi in **Turni**, di circa 3 secondi l'uno. Il tempo necessario perché tutti eseguano il proprio Turno è detto **Round**. Dato che le Azioni sono grossomodo simultanee, anche un Round dura circa 3 secondi.

All'inizio del combattimento tutti tirano l'Iniziativa:

Iniziativa = RIF + 1d10

Tutti i partecipanti agiscono secondo l'**Ordine di Iniziativa**, formato dai risultati dei loro tiri in ordine decrescente. I pareggi vengono risolti con un nuovo tiro. A ogni passo dell'Ordine d'Iniziativa qualcuno eseguirà il proprio Turno. Quando si arriva in fondo si riparte da capo con un nuovo Round.

Turno = 1 Movimento + 1 Azione

Ogni Turno un Personaggio ha un Movimento e un'Azione

Azioni

Le Azioni sono il cuore del Turno. Qui sono presentati i loro usi più semplici, mentre le descrizioni complete si trovano più avanti in questo stesso capitolo.

Azioni in Breve

Azione	Descrizione
Movimento	Spostarsi fino a un numero di metri pari alla propria VEL×2.
Alzarsi	Rimettersi in piedi da Prono.
Attacco	Attaccare in Mischia o a Distanza.
Attendere	Ritardare l'Azione fino a un momento successivo nel Round.
Avviare un Veicolo	Avviare un veicolo. Vedere PAG. 191.
Correre	Eseguire un secondo Movimento.
Entrare in un Veicolo	Entrare in un veicolo. Vedere PAG. 189.

Azione	Descrizione
Imbracciare/Gettare uno Scudo	Imbracciare o gettare uno scudo richiede un'Azione. Vedere PAG. 183.
Lanciare	Lanciare un avversario Afferrato o un oggetto.
Lottare	Afferrare e trattenere un avversario o strappargli ciò che ha in mano.
Manovrare	Eseguire una Manovra pericolosa alla guida, che richiede concentrazione.
Ricaricare	Ricaricare un'arma completamente con un singolo tipo di Munizioni.
Scudo Umano	Usare un avversario Afferrato come Scudo.
Stabilizzare	Stabilizzare un Personaggio per dare inizio alla guarigione naturale o riportarlo indietro dalla Soglia Moribondo. Vedere PAG. 222.
Strangolare	Strozzare un avversario Afferrato.
Usare Azioni NET	Effettuare diverse Azioni nella Rete. Vedere PAG. 197.
Usare un'Abilità	Usare un'Abilità per eseguire un compito rapido. Incarichi complessi possono richiedere più Azioni e Round.
Usare un Oggetto	Manipolare un oggetto che non richiede un'Abilità.

AZIONI NEL DETTAGLIO

Ci sono alcune regole di cui è meglio essere informati prima di tentare certe Azioni.

Movimento

A ogni Turno un Personaggio ha un Movimento, che può usare solo per spostarsi di un numero di metri pari alla propria VEL×2 (o un numero di quadretti sulla mappa pari alla propria VEL, inclusi gli spostamenti in diagonale). Chi usa la mappa non può fermarsi a metà tra due quadretti.

▶ Prono ◀

Quando si è Proni non si possono effettuare Movimenti finché non si usa l'azione Alzarsi.

▶ Dividere Movimento e Attacchi ◀

Il combattimento in ***Cyberpunk RED*** è veloce e fluido. È possibile eseguire la propria Azione in qualsiasi punto del proprio Movimento e continuare dopo averla conclusa. Questo si chiama Dividere e può essere applicato anche a quelle armi più veloci di altre che permettono di colpire due volte per Attacco.

Questi sono detti Attacchi con CF 2 e i due colpi possono essere "divisi" nel corso del Movimento. Quindi è possibile muoversi e sparare, muoversi e sparare e ancora muoversi. È anche possibile "dividere" questi due attacchi tra due armi CF 2 durante un singolo Turno. Per esempio, sparare lungo il corridoio con una Pistola Pesante nella sinistra, poi correre e pugnalare la vittima con il machete nella destra.

Le armi con CF 1 sono più lente e richiedono l'intera Azione d'Attacco, ma è comunque possibile suddividere il Movimento in prima e dopo.

▶ Altri Tipi di Movimento ◀

Per Nuotare, Arrampicarsi e Saltare con rincorsa bisogna spendere 2m per ogni metro di effettivo spostamento (o due quadretti per ogni quadretto sulla mappa). Saltare da fermo copre metà della distanza rispetto a farlo con rincorsa. Vedere la sezione Altri Modi di Farsi Male a PAG. 180 per maggiori dettagli su cadute e annegamento.

Colpi Mirati

Con armi CF 1 è possibile **effettuare un singolo Attacco Mirato in Mischia o a Distanza contro una locazione specifica usando l'intera Azione e subendo -8 alla Prova**. Se il colpo va a segno l'attacco infligge danni normali e un effetto speciale in base alla zona colpita.

DATA

Non importa quante armi si impugnino, non è possibile effettuare più di due Prove d'Attacco nel corso di un'Azione. Inoltre, non si può attaccare con due armi CF 1 nella medesima Azione, neppure impugnandone una per mano.

Esempio di Combattimento a Distanza

Royal punta il Fucile d'Assalto, in modalità Colpo Singolo, contro un booster senza armatura in avvicinamento, che dista 24m. In base alla Tabella della Gittata, deve superare VD 15. Lancia 1d10 e ottiene 4, a cui somma RIF 8 e Armi a Spalla 6, per un totale di 18. Colpisce! Tira il danno (5d6) e ottiene 25, rendendo il booster immediatamente Moribondo. Royal sarebbe felice se tutti gli idioti a cui ha sparato fossero come questo booster e andassero in giro senza armatura e senza farsi installare una Skin Weave. All'inizio del suo Turno il booster fallisce il Tiro della Morte e spira.

Mirare a...	Effetto
Testa	Il danno che supera l'armatura della Testa è moltiplicato per 2.
Oggetto Impugnato	Se almeno un danno supera l'armatura del Corpo, il bersaglio lascia cadere ai propri piedi un oggetto impugnato a scelta dell'attaccante.
Gamba	Se almeno un danno supera l'armatura del Corpo, il bersaglio subisce la Ferita Critica Gamba Rotta, a meno che entrambe le gambe siano già rotte.

Sfoderare, Gettare e Riporre

Sfoderare un'arma facilmente accessibile con una mano libera o gettarla a terra non è un'Azione. Al contrario, riporla è un'Azione. Esiste un'eccezione: imbracciare o gettare uno Scudo richiede un'Azione (vedere **PAG. 183**).

Ricaricare

A volte, i colpi finiscono. Con un'Azione si può ricaricare completamente un'arma o sostituire il caricatore. Non è possibile mescolare diversi tipi di Munizioni in un caricatore.

Combattimento a Distanza

Questa sezione include tutti gli attacchi portati a distanza. Vediamo cosa ciò significhia nel tetro futuro.

Come Leggere la Tabella delle Armi

Tipo di Arma: la classificazione dell'arma.

Abilità: l'Abilità necessaria per impiegarla.

Danno da Colpo Singolo: il danno causato da un singolo proiettile.

Caricatore Standard: quanti proiettili contiene l'arma senza modifiche. Sotto questo valore è indicato anche il tipo di munizioni richieste.

Cadenza di Fuoco (CF): quante volte l'arma può sparare durante un'Azione d'Attacco.

Mani Richieste: come si impugna l'arma per usarla.

Occultabile?: l'arma può essere nascosta sotto gli abiti con l'Abilità Nascondere/Trovare Oggetti.

Costo: il prezzo dell'arma nella principale valuta di Night City, l'**Eurodollaro**. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a **PAG. 385**.

Tipo di Arma	Abilità	Danno	Caricatore Standard	CF	Mani Richieste	Occultabile?	Costo
Pistola Media	Pistole	2d6	12 (Pistola M)	2	1	SÌ	50 e$ (Costosa)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Pistola Pesante	Pistole	3d6	8 (Pistola P)	2	1	SÌ	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Pistola Molto Pesante	Pistole	4d6	8 (Pistola MP)	1	1	NO	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Mitra	Pistole	2d6	30 (Pistola M)	1	1	SÌ	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Fuoco Automatico (3) • Fuoco di Soppressione							
Mitra Pesante	Pistole	3d6	40 (Pistola P)	1	1	NO	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Fuoco Automatico (3) • Fuoco di Soppressione							
Shotgun	Armi a Spalla	5d6	4 (Slug)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Cartucce a Pallini							
Fucile d'Assalto	Armi a Spalla	5d6	25 (Fucile)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Fuoco Automatico (4) • Fuoco di Soppressione							
Fucile da Cecchino	Armi a Spalla	5d6	4 (Fucile)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Arco e Balestra	Tiro con l'Arco	4d6	N/A (Frecce)	1	2	NO	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Frecce							
Lanciagranate	Armi Pesanti	6d6	2 (Granata)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Esplosivo							
Lanciarazzi	Armi Pesanti	8d6	1 (Razzo)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Esplosivo							

RISOLVERE ATTACCHI A DISTANZA

Gli attacchi a distanza si risolvono nel seguente modo:

Attaccante (RIF + Abilità con l'Arma + 1d10)
contro
Valore di Difficoltà (VD) basato su Arma e Gittata
oppure Difensore (DES + Elusione + 1d10)*

**Un Difensore con RIF 8 o più può tentare di schivare gli attacchi a distanza invece di affidarsi al VD calcolato in base alla Tabella della Gittata*

Se si supera il VD (il Difensore vince i pareggi) si infligge danno.

L'armatura del Difensore riduce il danno subito, come spiegato a PAG. 186.

RICHARD BAGNALL

VD del Colpo Singolo in Base alla Gittata

Tipo di Arma	0-6m	7-12m	13-25m	26-50m	51-100m	101-200m	201-400m	401-800m
Pistola	13	15	20	25	30	30	N/A	N/A
Mitra	15	13	15	20	25	25	30	N/A
Shotgun (Slug)	13	15	20	25	30	35	N/A	N/A
Fucile d'Assalto	17	16	15	13	15	20	25	30
Fucile da Cecchino	30	25	25	20	15	16	17	20
Arco e Balestra	15	13	15	17	20	22	N/A	N/A
Lanciagranate	16	15	15	17	20	22	25	N/A
Lanciarazzi	17	16	15	15	20	20	25	30

Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali

Fuoco Automatico

In ***Cyberpunk RED*** il Fuoco Automatico è stato reso più veloce rispetto a Cyberpunk 2020. Invece di considerare ogni singolo proiettile, si valuta l'intera raffica. Essere capaci di mantenere l'arma sul bersaglio permette di ottenere il meglio da questa modalità.

Usare il Fuoco Automatico richiede un'Azione e 10 colpi. **Chi ha meno di 10 colpi nel caricatore non può usarlo.** Inoltre, si impiega l'Abilità **Fuoco Automatico**, invece di quella normale, e la Tabella relativa invece di quella della Gittata. **Non è possibile effettuare Colpi Mirati con il Fuoco Automatico.**

I bersagli con RIF 8 o più possono comunque tentare di schivare il Fuoco Automatico.

Se l'attacco va a segno, il danno è pari al risultato di 2d6 moltiplicato per il valore di cui si è superato il VD, fino a un massimo che dipende dall'arma (3 per i Mitra, 4 per i Fucili d'Assalto). Il risultato è il danno causato dall'intera raffica. Se si ottiene un doppio 6 si causa anche una Ferita Critica (vedere PAG. 187)! L'armatura del Difensore riduce il danno come indicato a PAG. 186.

VD del Fuoco Automatico in Base alla Gittata

Tipo di Arma	0-6m	7-12m	13-25m	26-50m	51-100m
Mitra	20	17	20	25	30
Fucile d'Assalto	22	20	17	20	25

Esempio di Fuoco Automatico

Royal viene messo all'angolo da un'enorme booster senza armatura deciso a vendicarsi per quel che è accaduto la scorsa settimana (PAG. 170). Royal spara con il Fucile d'Assalto in Fuoco Automatico. In base alla tabella relativa deve superare VD 17 per colpire un bersaglio a 14m. Tira 1d10 e ottiene 7, che sommato a RIF 8 e Fuoco Automatico 6 dà un totale di 21. Avendo superato il VD di 4, lancia 2d6 e moltiplica il risultato 10 per 4 (il margine di successo), per un totale di 40 danni. Ahi! Speriamo che questa volta il booster avesse della Skin Weave!

▶ Frecce ◀

Archi e balestre scagliano Frecce e incoccarle è considerato parte dell'Attacco. **Non occorre mai usare un'Azione per ricaricare Archi e Balestre**. Inoltre, le **Frecce Base** possono sempre essere recuperate, rendendo l'acquisto di munizioni un investimento da fare una volta sola.

DATA

Per saperne di più sul lanciare granate vedere PAG. 177.

▶ Fuoco di Soppressione ◀

Usare il Fuoco di Soppressione richiede un'Azione e 10 colpi. **Chi ha meno di 10 colpi nel caricatore non può usarlo.**

Tutti coloro che si trovano in linea di vista del Personaggio, entro 25m, a piedi e allo scoperto devono effettuare una Prova di **VOL + Concentrazione + 1d10** contro **RIF + Fuoco Automatico + 1d10**.

Chi fallisce deve usare il suo prossimo Movimento per raggiungere una copertura. Se il Movimento non basta per arrivare a un riparo, dovrà anche usare l'Azione Correre per avvicinarsi il più possibile.

▶ Cartucce a Pallini ◀

Oltre alle Cartucce a Pallettoni, gli Shotgun possono usare Cartucce a Pallini. Queste non permettono di effettuare Colpi Mirati. Quando si usano le Cartucce a Pallini si effettua un singolo Attacco a Distanza (**RIF + Armi a Spalla + 1d10**) contro VD 13. Se il colpo va a segno tutti i bersagli visibili entro 6m (3 quadretti) di fronte all'Attaccante subiscono 3d6 danni. Il danno viene tirato una volta sola e applicato a tutti. L'armatura di ciascuno agisce normalmente come indicato a PAG. 186.

▶ Esplosivi ◀

Un esplosivo **infligge danni a ogni cosa (terreno compreso) che si trovi in un quadrato di 10m (5 quadretti)** attorno al punto bersaglio (un quadrato di 2m di lato o un quadretto, non una persona). **Il danno viene tirato una volta sola e applicato a tutti i bersagli**.

Se il tiro non supera il VD, il GM decide dove (all'interno del riquadro di 10m) atterra la carica. Questo sposta l'area d'effetto.

Chi ha RIF 8 o più può schivare l'esplosione, ottenendo un totale superiore alla Prova d'Attacco. Se ha successo si sposta fuori dall'area d'effetto.

Gli esplosivi non danneggiano chi è dietro un riparo a meno che il danno sia sufficiente a distruggerlo. In tal caso, il Personaggio al riparo subisce il danno pieno dell'esplosione.

▶ Esempio di Cartuccia a Pallini

▶ Esempio di Esplosivo

COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Non riesci a trovare la pistola. Non la trovi mai quando ti serve *davvero*. Forse l'hanno rubata i ragazzini in fondo al pianerottolo o ti è caduta dietro il cassonetto (dove hai nascosto quel cadavere). Sembra che dovrai darti al **Combattimento in Mischia.**

In Mischia si usano armi per maciullare e bucare, ma anche il proprio stesso corpo (piedi, mani, testa, ecc.).

Come Leggere la Tabella delle Armi

Tipo di Arma: classificazione dell'arma.

Esempi: alcuni esempi di questo tipo di arma da mischia.

Mani Richieste: come si impugna l'arma per usarla. Per le armi da mischia questo valore dipende dall'arma specifica, non dal suo tipo.

Danno: il danno inflitto con un singolo colpo.

Cadenza di Fuoco (CF): quante volte l'arma può colpire durante un'Azione d'Attacco.

Occultabile?: l'arma può essere nascosta sotto gli abiti con l'Abilità Nascondere/Trovare Oggetti.

Costo: il prezzo dell'arma nella principale valuta di Night City, l'**Eurodollaro**. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a **PAG. 385**.

Tipo di Arma	Esempi	Mani Richieste	Danno	CF	Occultabile?	Costo
Arma da Mischia Leggera	Coltello da combattimento, tomahawk	Variabile	1d6	2	SÌ	50 e$ (Costosa)
Arma da Mischia Media	Mazza da baseball, piede di porco, machete	Variabile	2d6	2	NO	50 e$ (Costosa)
Arma da Mischia Pesante	Tubo di piombo, spada, randello chiodato	Variabile	3d6	2	NO	100 e$ (Premium)
Arma da Mischia Molto Pesante	Motosega, martello da demolizione, pala da elicottero, naginata	Variabile	4d6	1	NO	500 e$ (Onerosa)

Esempio di Combattimento in Mischia

Dopo lo show, Rico Rico, il Rocker, viene avvicinato da due clown (non dei Bozos, per fortuna) a cui non è piaciuta la sua musica. La Zona di Combattimento è un brutto posto per girare da soli. I due aggrediscono Rico con dei machete (Armi da Mischia Medie) tirando DES + Armi da Mischia + 1d10 contro DES + Elusione + 1d10 di Rico. Queste sono Armi CF 2, il che significa due potenziali colpi per Attacco. Rico deve schivare quattro volte prima del suo Turno. Evita tre colpi, ma il quarto lo colpisce e gli causa 7 danni. I colpi delle Armi da Mischia ignorano metà (arrotondata per eccesso) dell'armatura del Difensore. Quindi la Corazza Leggera (PA 11) di Rico è considerata PA 6. Un danno la supera e viene ablata a PA 10.

Armi da Mischia in Combattimento

L'addestramento nelle armi da mischia include scherma, lotta con il coltello e ogni genere di armi contundenti, compresi randelli, bastoni e mazze da baseball.

Impiegare tutte queste armi richiede l'**Abilità Armi da Mischia**. **Quando un'Arma da Mischia infligge danno ignora metà dell'armatura del Difensore (arrotondata per eccesso).** Il danno si basa sulla classificazione dell'arma: quelle più pesanti causano danni maggiori, ma non possono essere occultate usando Nascondere/Trovare Oggetti. Inoltre, le più pesanti non possono essere usate due volte per Azione.

Ogni arma deve essere brandita con una o due mani a seconda di come è stata progettata. Esiste, però, un'eccezione: i Personaggi con FIS 8 o più possono usare le Armi da Mischia a Due Mani con una mano sola.

Risolvere Attacchi in Mischia

Gli attacchi in mischia si risolvono nel seguente modo:

Attaccante (DES + Abilità con l'Arma + 1d10)
contro
Difensore (DES + Elusione + 1d10)

Tutte le Armi da Mischia (incluse le mani nude), eccetto quelle Molto Pesanti, hanno CF 2 e possono colpire fino a due volte per Attacco. **Tutti i bersagli devono essere a portata (entro 2m, 1 quadretto)**.

Se si supera il VD (il Difensore vince i pareggi) si infligge danno.
L'armatura del Difensore riduce il danno subito, come spiegato a PAG. 186.

Rissa, Mani Nude e Lotta

Attaccare a mani nude richiede l'**Abilità Rissa** e infligge danni in base al FIS dell'aggressore, con un'eccezione: **il danno inflitto da un Attacco di Rissa con un Cyberbraccio è sempre almeno 2d6 (ma aumenta con FIS 7 o più)**. Rissa viene usata anche per iniziare o sfuggire alla Lotta. **Gli attacchi di Rissa non ignorano metà dell'armatura del Difensore, ma hanno CF 2**.

FIS	4 o meno	5-6 (o 4+ con un Cyberbraccio)	7-10	11 o più
Danno	1d6	2d6	3d6	4d6

▶ Lottare ◀

Questa Azione include afferrare un avversario, strappargli di mano un oggetto o sfuggire a una presa. Per dare il via a una Lotta occorre una mano libera, che non potrà essere usata per altri scopi finché il bersaglio è Afferrato.

Per determinare l'esito dell'Azione, Attaccante e Difensore tirano **DES + Rissa + 1d10**. Se vince, l'Attaccante può decidere di afferrare l'avversario o strappargli un oggetto di mano.

Se lo trattiene invece, entrambi saranno considerati Afferrati e subiranno -2 a tutte le Prove finché non si liberano. Il Difensore non potrà usare il proprio Movimento e verrà invece trascinato dall'altro. Non si possono usare armi a due mani mentre si è afferrati anche se il personaggio dovesse avere più di due braccia.

L'Attaccante può interrompere la presa in qualsiasi momento senza usare Azioni, mentre il Difensore (o un suo alleato) dovrà usare la propria Azione e vincere una Prova di Lotta per liberarsi. Per Strangolare o Lanciare qualcuno bisogna prima Afferrarlo.

▶ Strangolare ◀

Durante una Lotta, l'Attaccante può usare la propria Azione per Strangolare l'avversario, causandogli danni pari al proprio FIS direttamente ai PF. Se questo dovesse ridurre la vittima a meno di 0 PF, questa resterà con 1 PF ma Priva di Sensi. **Il danno causato da questa Azione ignora l'armatura e non ne riduce il PA**. Inoltre, un bersaglio strangolato per 3 Round consecutivi cade Privo di Sensi a prescindere dai Punti Ferita che gli sono rimasti.

▶ Lanciare ◀

Si può Lanciare tanto una persona Afferrata quanto un oggetto tenuto in mano. Durante una Lotta, l'Attaccante può usare un'Azione per gettare a terra l'avversario, causandogli danni pari al proprio FIS direttamente ai PF. **Il danno causato da questa Azione ignora l'armatura e non ne riduce il PA**. Ciò mette fine alla Lotta (rimuovendo la penalità di -2 alle Prove) e lascia l'avversario Prono, incapace di usare il proprio Movimento finché non avrà speso un'Azione per Alzarsi.

Si può anche Lanciare un oggetto fino a una distanza massima di 25m usando un'Azione e una Prova di **DES + Atletica + 1d10**, contro i VD di un Lanciagranate. Un Personaggio capace di schivare i proiettili può evitare anche gli oggetti lanciati. Le Armi da Mischia lanciate causano il loro danno normale, ma non dimezzano il PA. Le granate scagliate a mano causano danno come se fossero sparate con un lanciagranate. Il danno delle armi improvvisate viene deciso dal GM.

SANTIAGO BETANCUR

ARTI MARZIALI

L'Abilità Arti Marziali permette di eseguire Attacchi di Arti Marziali e Mosse Speciali. Questi Attacchi hanno CF 2. Non è possibile usare quest'Abilità se non si ha almeno un Livello in essa.

▶ Danno delle Arti Marziali ◀

Il danno delle Arti Marziali ignora metà dell'armatura del Difensore, arrotondata per eccesso, ed è basato sul FIS del Personaggio.

FIS	4 o meno	5-6	7-10	11 o più
Danno	1d6	2d6	3d6	4d6

NEIL BRANQUINHO

Gli attacchi di Arti Marziali e le Mosse Speciali si risolvono nel seguente modo:

Attaccante (DES + Abilità con lo Stile dell'Arte Marziale + 1d10)
contro
Difensore (DES + Elusione + 1d10) o VD*

*per alcune Mosse Speciali

STILI E MOSSE SPECIALI

Tutti gli Stili impiegano le **Mosse Speciali Comuni** e ognuno include due **Mosse Speciali Uniche**. Queste ultime non possono essere usate senza almeno un Livello nello Stile collegato e molte hanno altri **requisiti** aggiuntivi. A meno che sia indicato diversamente, non è possibile eseguire Colpi Mirati con le Mosse Speciali. Il funzionamento di questi attacchi è descritto nella sezione seguente.

▶ Mosse Speciali Comuni ◀

▶ Recupero

Requisiti: nessuno. Tutti gli Stili includono questa Mossa.

Quando il Personaggio si Alza può effettuare una Prova di Arti Marziali VD 13. Se ha successo Alzarsi non richiede un'Azione.

▶ Aikido ◀

In questo stile interno si usano rapidi movimenti del corpo e delle mani per bloccare e disarmare l'avversario, usando la sua forza contro di lui.

▶ Combinazione Disarmante

Requisiti: colpire un avversario con un Attacco di Rissa e un Attacco di Arti Marziali nello stesso Turno.

Una volta per Turno, quando soddisfa i requisiti, il Personaggio può effettuare una Risoluzione di Arti Marziali VD 15. Se ha successo il bersaglio lascia cadere un oggetto che ha in mano.

▶ Presa Ferrea

Requisiti: afferrare un avversario che non sia già vittima di una Presa Ferrea.

Una volta per Turno, quando soddisfa i requisiti, il Personaggio può usare un'Azione per effettuare una Risoluzione di Arti Marziali VD 15. Se ha successo, il bersaglio subisce -2 addizionale a tutte le Prove per sfuggire alla Lotta e non potrà effettuare Attacchi a Distanza finché non si libera.

▶ Karate ◀

Questo stile esterno impiega colpi ideati per rompere ossa e armature.

▶ Combinazione Spezza Armature

Requisiti: colpire un avversario con un'Arma da Mischia e un Attacco di Arti Marziali nello stesso Turno.

Una volta per Turno, quando soddisfa i requisiti, il Personaggio può effettuare una Risoluzione di Arti Marziali VD 15. Se ha successo l'armatura del bersaglio viene ablata di 2 PA.

▶ Colpo Spezzaossa

Requisiti: VOL 8 o più

Invece di effettuare due Attacchi di Arti Marziali, il Personaggio può eseguire un Colpo Spezzaossa. Usa la propria Azione per tirare una Risoluzione di Arti Marziali contro un bersaglio in mischia. Se colpisce, la vittima subisce il normale danno e la Ferita Critica Costole Rotte. Se ha già subito questa Ferita Critica non ne accumula un'altra.

È possibile decidere, prima di tirare, di applicare una penalità di -8 alla Prova di Arti Marziali per colpire la Testa, come con un Colpo Mirato. Se l'attacco va a segno, la vittima subisce la Ferita Critica Teschio Incrinato, dopo aver applicato il danno. Se ha già subito questa Ferita Critica non ne accumula un'altra.

DATA
Per maggiori dettagli sulle Ferite Critiche vedere PAG. 187.

▶ Judo ◀

Questo stile interno impiega prese, proiezioni ed evasioni.

▶ Controproiezione

Requisiti: schivare tutti gli Attacchi in Mischia subiti dalla fine del proprio ultimo Turno.

Una volta per Turno, quando soddisfa i requisiti, il Personaggio può effettuare una Risoluzione di Arti Marziali VD 15. Se ha successo può usare l'Azione Lanciare contro un avversario in mischia di cui abbia schivato gli attacchi. Questo Lancio non può essere evitato e non richiede di afferrare l'avversario.

▶ Sfuggire alla Presa

Requisiti: in un Turno, colpire con due Attacchi in Mischia un avversario che sta trattenendo in Lotta il Personaggio.

Una volta per Turno, quando soddisfa i requisiti, il Personaggio può effettuare una Risoluzione di Arti Marziali VD 15. Se ha successo si libera dalla presa dell'avversario colpito, che subisce, invece, la Ferita Critica Braccio Rotto, se non l'aveva già ricevuta. Il Personaggio sceglie quale braccio.

▶ Taekwondo ◀

Questo stile esterno impiega calci alti e colpi precisi per superare le difese e causare gravi danni attaccando i punti di pressione.

▶ Punto di Pressione

Requisiti: VOL 8 o più.

Invece di effettuare due Attacchi di Arti Marziali, il Personaggio può colpire un Punto di Pressione. Usa la propria Azione per eseguire una Risoluzione di Arti Marziali contro un bersaglio in mischia. Se colpisce, la vittima subisce il normale danno e la Ferita Critica Lesione Spinale. Se ha già subito questa Ferita Critica non ne accumula un'altra.

È possibile decidere, prima di tirare, di applicare una penalità di -8 alla Prova di Arti Marziali per colpire la Testa, come con un Colpo Mirato. Se l'attacco va a segno, la vittima subisce la Ferita Critica Trauma Cranico, dopo aver applicato il danno. Se ha già subito questa Ferita Critica non ne accumula un'altra.

▶ Calcio Volante

Requisiti: VEL 8 o più. Aver percorso almeno 4m durante il Turno.

Invece di effettuare due Attacchi di Arti Marziali, il Personaggio può eseguire un Calcio Volante. Questo richiede un'Azione e tutto il suo Movimento rimasto, per scagliarsi in linea retta verso un bersaglio entro 4m. Effettua una Risoluzione di Arti Marziali contro l'avversario. Se colpisce infligge danno al Corpo come un normale Attacco di Arti Marziali, ma l'avversario cade Prono e viene sbalzato giù da qualsiasi veicolo che non abbia un abitacolo chiuso.

> NON PUOI SPARARE SE TI ROMPO LA SPINA DORSALE.
> — PETRA "LEATHER BELT" DAVIDS

ALTRI MODI DI FARSI MALE

Oltre le Pistole e gli Oggetti Affilati

Fuoco

Quando si è In Fiamme si subiscono danni diretti ai PF alla fine del proprio Turno, finché non si usa un'Azione per spegnerle. L'armatura non viene ablata. Attenzione, un Turno sono solo 3 secondi, il danno si accumula in fretta.

Intensità	Esempio	Effetto
Debole	Fuoco a Legna	2 danni diretti ai PF
Forte	Fuoco a Benzina	4 danni diretti ai PF
Letale	Termite	6 danni diretti ai PF

Annegare e Soffocare

Un Personaggio può trattenere il fiato per un numero di minuti pari al suo FIS. Quando non ce la fa più inizia ad Annegare. All'inizio di un Turno in cui sta Annegando perde un numero di PF pari al suo FIS. Questo danno ignora l'armatura e non la riduce.

L'Asfissia viene gestita allo stesso modo, ma in certi casi può avere degli **effetti secondari**. Chi sta **Asfissiando nello spazio** subisce 1d6 danni aggiuntivi a INT, RIF e DES alla fine del proprio turno, a causa del vuoto. Se arriva a INT 0 muore. Questi danni alle caratteristiche vengono annullati appena il Personaggio riesce a prendere una boccata d'aria.

Elettricità

Venire folgorati causa 6d6 danni all'istante ridotti dall'armatura. Se il Personaggio non si allontana dalla fonte elettrica il danno si ripete alla fine di ogni suo Turno successivo.

Clima

Un'esposizione prolungata agli elementi causa 1d6 danni diretti ai PF al termine di ogni giornata. Finché si rimane all'aperto non si può guarire naturalmente, anche se Stabilizzati. Con l'equipaggiamento adatto all'ambiente pericoloso non si subisce esposizione.

Cadute

Un Personaggio che cade precipita di 40m alla fine di ogni proprio Turno. Finché non tocca terra può cercare di afferrare un appiglio per salvarsi, superando una Prova d'Atletica VD 15. Se è dotato di Mano Rampino, Pistola a Rampino o simili non serve alcuna Prova.

Quando tocca terra, **se è caduto per 10m o più subisce 2d6 danni (ridotti dall'armatura) per ogni 10m di caduta e, a meno che superi una Prova d'Atletica VD 15, subisce anche la Ferita Critica Gamba Rotta**. Chi è dotato di due Cybergambe non subisce né il danno né la Ferita Critica, a meno che non cada da oltre 30m. Inoltre, il buon senso ci dice che chi cade da un grattacielo senza paracadute non ha bisogno di fare neanche il Tiro della Morte, per lui è finita.

Droghe e Veleni

Quando si è Drogati o Avvelenati bisogna effettuare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe contro il VD della sostanza. **Chi fallisce ne subisce gli effetti.** L'armatura non viene ridotta. Le Droghe di Strada e i loro effetti, compresa la dipendenza, sono descritti a **PAG. 227**.

▶ Veleni

Intensità	Esempi	VD Resistere a Tortura/Droghe	Effetti
Debole	Belladonna, Rifiuti Tossici	11	1d6 danni diretti ai PF
Forte	Arsenico	13	2d6 danni diretti ai PF
Letale	Biotossina, Veleno Sintetico, Veleno del Pesce Pietra	15	3d6 danni diretti ai PF

▶ Droghe

Intensità	Esempi	VD Resistere a Tortura/Droghe	Effetti
Debole	Alcol	11	Ubriachezza
Forte	Pentotal	13	Suggestionabilità
Letale	Droghe Sintetiche	15	In base al progettista

Radiazioni

L'esposizione a **bassi livelli di radiazioni** non uccide all'istante, ma con il tempo fa ammalare fino all'eventuale morte, forse per cancro. Sta al GM deciderlo.

Gli **alti livelli di radiazioni** sono immediatamente pericolosi. Per ogni turno in una Zona Calda il Personaggio è considerato esposto a un Fuoco Debole (vedere Fuoco a **PAG. 180**) **ma non può usare un'Azione per estinguerlo finché non si allontana**. Chi si trova in una **Zona Molto Calda**, come vicino a un reattore che perde, è considerato esposto a un Fuoco Letale.

DATA

Prima della 4ª Guerra Corporativa, molte Corp usavano piccoli reattori nucleari per alimentare le proprie fabbriche, quindi non è una sorpresa che ci siano molte Zone Calde.

Prima di subire danni...

Potresti voler controllare se c'è qualche protezione tra te e tutte le nefandezze che stai per subire. Qualcosa come una **Copertura**, uno **Scudo** (magari un disgraziato booster che hai afferrato) o un'**Armatura**.

Copertura

Regole d'Oro della Copertura

Il Personaggio è considerato in copertura se è completamente riparato da qualcosa che può bloccare un proiettile.

Se l'avversario ha una linea di tiro, allora non si è in copertura.

Non esistono coperture "parziali". O il materiale può bloccare un proiettile o no. Se non può, allora non fornisce copertura e non ha PF.

Nulla vieta a un avversario di spostarsi per avere di nuovo una linea di tiro sul Personaggio, rendendo inutile la copertura, quindi è meglio pianificare con attenzione.

Un altro modo per stanare un bersaglio è rimuovere il riparo grazie a qualche bel "giocattolo", come una granata. Tutto ciò che può essere usato come copertura, quindi dotato di Punti Ferita e grande almeno 2×2m (1 quadretto), può essere attaccato come se fosse un Personaggio. Se una copertura viene ridotta a 0 PF, il danno in eccesso è perso e non colpisce chi è nascosto. Dal prossimo attacco sarà possibile colpirlo. L'eccezione a questa regola sono gli esplosivi (vedere PAG. 174).

Punti Ferita delle Coperture

I Punti Ferita di una copertura dipendono dal materiale e dallo spessore.

Una copertura **Sottile** potrebbe essere spostata, se necessario, ma una **Spessa** è troppo pesante eccetto per chi ha FIS 10 o superiore, oppure è dotato di equipaggiamenti speciali.

Le coperture in acciaio non possono essere danneggiate con attacchi di Rissa o Arti Marziali, eccetto da Personaggi con Cyberbraccia o almeno FIS 10.

Tipo di Copertura	Spessa	Sottile
Acciaio	50 PF	25 PF
Pietra	40 PF	20 PF
Vetro Antiproiettile	30 PF	15 PF
Cemento	25 PF	10 PF
Legno	20 PF	5 PF
Intonaco/Polistirene/Plastica	15 PF	0 PF (No Copertura)

Esempio di Copertura

Qualcuno spara a Gina e la manca. Non sapendo dove sia il cecchino, lei decide di ripararsi dietro una Barriera di Cemento Spesso (25 PF) all'ingresso dell'autosilo più vicino. Il tiratore è dall'altro lato della strada sul tetto di un Oasis, e ora non la vede più. Dato che Gina è troppo furba per lasciare la copertura, il cecchino ha solo due possibilità: riposizionarsi o distruggere la copertura. Decide di continuare a sparare.

Al suo Turno, spara alla barricata. Effettua una Prova di Armi a Spalla contro il VD basato su arma (Fucile da Cecchino) e gittata. Il colpo causa 17 danni, riducendo la barriera a 8 PF. Nel Round seguente, un secondo proiettile porta la barriera a 0 PF, aprendo un grosso buco. Ora il cecchino può vedere Gina e, dal prossimo Turno, spararle.

Purtroppo per lui, Gina ha passato gli ultimi due Turni a calcolare la sua posizione. È un'ottima tiratrice, è incazzata perché le hanno sparato e ha l'Iniziativa più alta.

Esempi di Coperture

Esempio	Materiale e Spessore	PF
Albero	Legno Spesso	20 PF
Bancone	Legno Spesso	20 PF
Blocco Motore	Acciaio Spesso	50 PF
Container	Acciaio Sottile	25 PF
Cubicolo da Ufficio	0 PF (No Copertura)	0 PF
Data-Term	Cemento Spesso	25 PF
Divano	Intonaco/Polistirene/Plastica Spesso	15 PF
Finestrino Antiproiettile	Vetro Sottile o Spesso	15 o 30 PF
Frigorifero	Acciaio Sottile	25 PF
Guardaroba	Legno Sottile	5 PF
Idrante	Acciaio Spesso	50 PF
Macigno	Pietra Spessa	40 PF
Muro da Ufficio	Intonaco/Polistirene/Plastica Spesso	15 PF
Palo della Luce	Cemento Spesso	25 PF
Parabrezza	0 PF (No Copertura)	0 PF
Parete di una Capanna di Tronchi	Legno Spesso	20 PF
Porta di Camera Blindata	Acciaio Spesso	50 PF
Porta di Legno	Legno Sottile	5 PF
Porta Metallica	Acciaio Sottile	20 PF
Portiera	Acciaio Sottile	25 PF
Statua	Pietra Sottile	20 PF
Tavolo Ribaltato	Legno Sottile	5 PF
Vetrata di una Banca	Vetro Antiproiettile Spesso	30 PF
Vetro da Parlatorio	Vetro Antiproiettile Sottile	15 PF

DATA

Questa tabella è una buona linea guida per sapere quanto danno occorre per sfondare porte e pareti.

Scudi

Imbracciare o gettare uno scudo richiede un'Azione e quando lo si impugna la mano non può essere usata per fare altro. Gli scudi sono coperture mobili e finché il Personaggio ne utilizza uno che abbia ancora dei PF è considerato in copertura. Quando viene attaccato da un avversario visibile, può interporlo. Così facendo perde la possibilità di schivare (anche se l'avversario può ancora mancarlo) e lo scudo subisce tutto il danno, riducendo i propri PF. **Uno scudo ridotto a 0 PF è distrutto (ma può essere riparato), non funziona più come copertura, ma è ancora considerato impugnato, finché il Personaggio non usa un'Azione per gettarlo via.**

Tipo di Scudo	Descrizione	PF	Costo
Scudo Balistico	Uno scudo in policarbonato trasparente per proteggersi negli scontri a fuoco.	10	100 e$ (Premium)
Cadavere	Scudo di carne. Era una persona.	FIS del defunto	Dipende dal numero di proiettili usati per ucciderlo

Scudi Umani

Sapevamo tutti che ci saremmo arrivati prima o poi. **Durante una Lotta, l'Attaccante può usare un'Azione per "imbracciare" il Difensore come Scudo Umano** usando il braccio già impegnato. Non può farlo se sta già usando uno scudo. Uno Scudo Umano è meno maneggevole di uno normale: dato che si divincola non può essere usato per bloccare Attacchi in Mischia o Colpi Mirati a Distanza diretti alla Testa. Può essere utilizzato solo contro gli Attacchi a Distanza. **È possibile attaccare il proprio Scudo Umano mentre lo si utilizza, è quasi una tradizione**. Lo Scudo Umano non può schivare gli Attacchi a Distanza, neppure se ha RIF 8 o più e quando viene colpito subisce danno normalmente. **Uno Scudo Umano che muore mentre è "imbracciato" diventa uno Scudo Cadavere (vedere sopra) con PF uguali al suo FIS**. Per liberarsi di uno Scudo Umano vivo basta porre fine alla lotta, mentre un Cadavere richiede un'Azione.

Armatura

Le Armature vengono classificate in base al **Potere d'Arresto (PA)**, ossia la quantità di danno che possono assorbire.

Ne esistono sia per la Testa e il Corpo ed è bene indossarle su entrambi i punti. Vanno, però, acquistate separatamente. Indossare anche solo un pezzo di armatura pesante riduce RIF, DES e VEL della Penalità più alta tra tutti i componenti. Le Penalità si applicano una volta sola, anche se si indossano protezioni su Testa e Corpo. Questo può ridurre un Personaggio a VEL 0, lasciandolo completamente immobile.

Il PA non è "cumulativo", si applica solo il più alto in ogni locazione. Tuttavia, **tutte le armature indossate su una locazione vengono ablate (ridotte di 1 PA) quando si subiscono danni**. Vedere **PAG. 186**.

Come Leggere la Tabella delle Armature

Nome: come viene chiamata. Spesso è un nome generico e ci sono diverse marche tra cui scegliere.

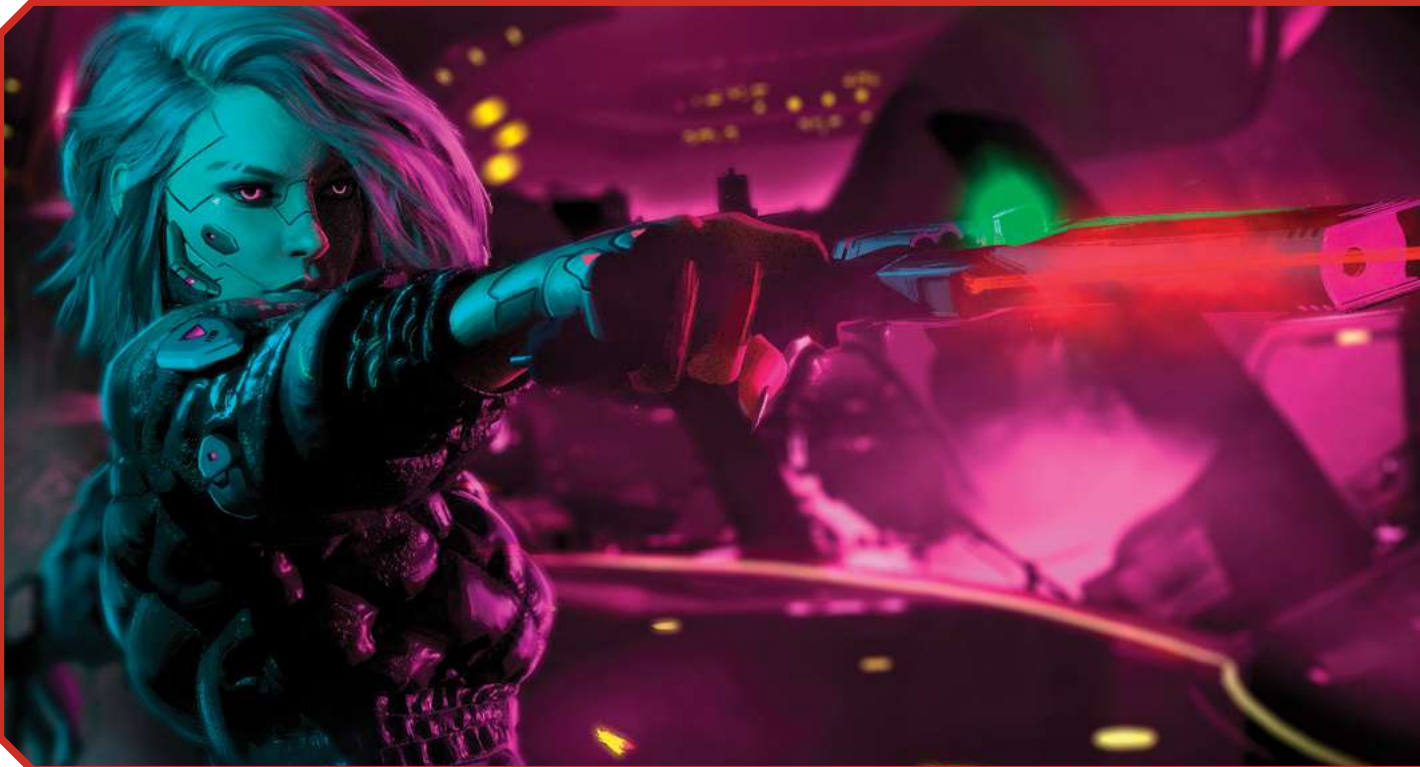
Descrizione: l'aspetto o come si indossa. Se l'armatura ha degli effetti speciali sono indicati qui.

Potere d'Arresto: quanti punti di danno possono essere bloccati dall'armatura, così che non vengano subiti dal Personaggio.

Penalità: quanto l'armatura interferisce con movimento e reattività.

Costo: il prezzo dell'armatura nella principale valuta di Night City, l'**Eurodollaro**. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a **PAG. 385**.

Tipo Armatura	Descrizione	Potere d'Arresto (PA)	Penalità (Minimo 0)	Costo
Cuoio	Preferito da Nomadi e altri 'punk motociclisti.	4	Nessuna	20 e$ (Comune)
Kevlar®	Può essere usato in giubbotti, vestiti eleganti o anche bikini	7	Nessuna	50 e$ (Costoso)
Corazza Leggera	Una combinazione di Kevlar® e maglia plastica inserita nel tessuto	11	Nessuna	100 e$ (Premium)
Tuta Bodyweight	Tuta aderente con strati di armorgel sinterizzato antiurto nei punti chiave. Inoltre ha spazio per un cyberdeck e supporta i Connettori d'Interfaccia.	11	Nessuna	1000 e$ (Molto Onerosa)
Corazza Media	Una protezione più pesante, con piastre di plastica massiccia e Kevlar® più spesso.	12	-2 RIF, DES e VEL	100 e$ (Premium)
Corazza Pesante	Corazza più spessa, che combina fitte fibre di Kevlar® e strati di plastica e maglia.	13	-2 RIF, DES e VEL	500 e$ (Onerosa)
Antischegge	Le versioni del 21° secolo dei classici giubbotti e pantaloni antischegge.	15	-4 RIF, DES e VEL	500 e$ (Onerosa)
Metalgear®	La Metalgear® può bloccare quasi tutto, ma rende più lenti di un orso zoppo.	18	-4 RIF, DES e VEL	5000 e$ (Lussuosa)

PEDRAM MOHAMMADI

QUANDO L'ARMATURA NON BASTA

FERITE E MORTE

SUBIRE DANNI

Non ti sei spostato in tempo, oppure quell'armatura economica che hai comprato dal Fixer era... troppo economica. Comunque adesso hai guadagnato un gran bel buco che, ne sei certo, stamattina non c'era.

Quando si subiscono danni:

1. L'Attaccante tira il danno dell'attacco.

2. Il Difensore sottrae al risultato* il PA dell'armatura in base alla locazione (*se non era un Colpo Mirato alla Testa si usa sempre quella del Corpo*). Ogni danno rimasto viene sottratto dai suoi Punti Ferita.

3. Se si subiscono danni, l'armatura nella locazione colpita viene ablata (ridotta di 1 PA), finché non viene riparata.

Alcuni effetti, come veleno e fuoco, causano danno ignorando l'armatura.

SOGLIE FERITA

DATA

Per un ripasso sui Punti Ferita vedere PAG. 79.

Man mano che subisce danni, il Personaggio supera delle Soglie Ferita, che impattano sulla sua performance. Ogni nuova Soglia rimpiazza gli effetti delle precedenti.

La Soglia Ferita è determinata dal numero di Punti Ferita rimasti.

Soglia Ferita	Valore	Effetto	VD per Stabilizzare
Ferito Lievemente	Meno dei PF massimi	N/A	VD 10
Ferito Gravemente	Meno di metà PF massimi	-2 a tutte le Azioni	VD 13
Moribondo	Meno di 1 PF	-4 a tutte le Azioni. -6 alla VEL (minimo 1). Bisogna superare un **Tiro della Morte** all'inizio di ogni Turno del Personaggio. Per ogni attacco subito da Moribondo, il Personaggio accumula una Ferita Critica e la **Penalità al Tiro della Morte** aumenta di 1.	VD 15 per ritornare a 1 PF, ma Privo di Sensi (svenuto) per 1 minuto
Morto	Tiro della Morte fallito	Morte	Non si torna indietro

Ferite Critiche

Quando due o più dadi di danno, in mischia o a distanza, ottengono un 6 si subisce una Ferita Critica!

Tirare 2d6 sulla Tabella delle Ferite Critiche appropriata fino a ottenere un risultato di cui il bersaglio non soffra attualmente. Se l'attacco non era un Colpo Mirato alla Testa si usa sempre la Tabella del Corpo.

Tutte le Ferite Critiche causano effetti orrendi e infliggono 5 danni aggiuntivi direttamente ai Punti Ferita. Questo Danno Bonus non riduce l'armatura né viene modificato dalla locazione.

Per informazioni su Rimedi Rapidi, Trattamenti e come guarire da una Ferita Critica vedere PAG. 223.

Ferite Critiche al Corpo

Tiro (2d6)	Ferita	Effetto	Rimedio Rapido	Trattamento
2	Braccio Smembrato	Il braccio è distrutto, ogni oggetto impugnato cade a terra. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17
3	Mano Smembrata	La mano è distrutta, ogni oggetto impugnato cade a terra. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17
4	Polmone Collassato	-2 VEL (minimo 1) **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	Paramedico VD 15	Chirurgia VD 15
5	Costole Rotte	Alla fine di ogni Turno in cui il PG si sposta di oltre 4m a piedi, subisce di nuovo il Danno Bonus direttamente ai PF.	Paramedico VD 13	Paramedico VD 15 o Chirurgia VD 13
6	Braccio Rotto	Il braccio è inutilizzabile. Ogni oggetto impugnato cade a terra.	Paramedico VD 13	Paramedico VD 15 o Chirurgia VD 13
7	Corpo Estraneo	Alla fine di ogni Turno in cui il PG si sposta di oltre 4m a piedi, subisce di nuovo il Danno Bonus direttamente ai PF.	Pronto Soccorso o Paramedico VD 13	Il Rimedio Rapido rimuove gli effetti all'istante
8	Gamba Rotta	-4 VEL (Minimo 1).	Paramedico VD 13	Paramedico VD 15 o Chirurgia VD 13
9	Strappo Muscolare	-2 agli Attacchi in Mischia.	Pronto Soccorso o Paramedico VD 13	Il Rimedio Rapido rimuove gli effetti all'istante
10	Lesione Spinale	Il prossimo Turno il PG non può compiere un'Azione, ma può Muoversi. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	Paramedico VD 15	Chirurgia VD 15
11	Dita Schiacciate	-4 a tutte le Azioni che richiedono quella mano.	Paramedico VD 13	Chirurgia VD 15
12	Gamba Smembrata	La gamba è distrutta. -6 VEL (minimo 1). Non si può schivare. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17

▶ Ferite Critiche alla Testa

Tiro (2d6)	Ferita	Ferita	Rimedio Rapido	Trattamento
2	Occhio Perso	L'occhio è distrutto. -4 agli Attacchi a Distanza e alle Prove di Percezione basate sulla vista. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17
3	Trauma Cranico	-2 a tutte le Azioni. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17
4	Occhio Danneggiato	-2 agli Attacchi a Distanza e alle Prove di Percezione basate sulla vista.	Paramedico VD 15	Chirurgia VD 13
5	Commozione Cerebrale	-2 a tutte le Azioni.	Pronto Soccorso o Paramedico VD 13	Il Rimedio Rapido rimuove gli effetti all'istante.
6	Mascella Rotta	-4 a tutte le Azioni legate al parlare.	Paramedico VD 13	Paramedico o Chirurgia VD 13
7	Corpo Estraneo	Alla fine di ogni Turno in cui il PG si sposta di oltre 4m a piedi, subisce di nuovo il Danno Bonus direttamente ai PF.	Pronto Soccorso o Paramedico VD 13	Il Rimedio Rapido rimuove gli effetti all'istante.
8	Colpo di Frusta	**La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	Paramedico VD 13	Paramedico o Chirurgia VD 13
9	Teschio Incrinato	I Colpi Mirati alla Testa moltiplicano per 3, invece che per 2, i danni che superano il PA. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	Paramedico VD 15	Paramedico o Chirurgia VD 15
10	Orecchio Danneggiato	Se il PG si muove di più di 4m a piedi non può Muoversi nel suo Turno seguente. -2 alle Prove di Percezione basate sull'udito.	Paramedico VD 13	Chirurgia VD 13
11	Laringe Schiacciata	Il PG non può parlare. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 15
12	Orecchio Perso	L'orecchio è distrutto. Se il PG si muove di più di 4m a piedi non può Muoversi nel suo Turno seguente. -4 alle Prove di Percezione basate sull'udito. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17

▶ Moribondo ◀

I Personaggi **Moribondi** subiscono una Ferita Critica ogni volta che vengono danneggiati da un Attacco. Inoltre la loro Penalità al Tiro della Morte aumenta di 1.

DATA
Per scoprire come guarire vedere PAG. 222.

Tiro della Morte

All'inizio di ogni Turno in cui si è Moribondi bisogna effettuare un Tiro della Morte. Tirare 1d10. Se il risultato è inferiore al FIS, il Personaggio sopravvive e può agire normalmente. **Un 10 è un fallimento automatico.** Ogni volta che si effettua questo tiro, la Penalità al Tiro della Morte aumenta. Ciò significa che ai Tiri della Morte successivi si aggiunge +1, rendendo sempre più difficile sopravvivere. Questa penalità continua ad aumentare finché il Personaggio non viene Stabilizzato riportandolo a 1 PF, dopo di che si resetta alla Penalità Base al Tiro della Morte, modificata dalle Ferite Critiche.

Chi fallisce anche un solo Tiro delle Morte muore.

NEIL BRANQUINHO

COMBATTIMENTO TRA VEICOLI

Perché a Volte è Meglio Fare il Motociclista

I veicoli sono molto diffusi negli Anni Rossi. Alcuni assemblati usando i rottami lasciati dalla Guerra, ma ce ne sono anche di migliori, per chi ha i soldi. Questa sezione ne presenta alcune tipologie base che si possono incontrare per le strade di Night City.

Come Leggere la Tabella dei Veicoli

Descrizione: una semplice descrizione del veicolo, che include le caratteristiche speciali di serie.

PS: Punti Struttura, i Punti Ferita del veicolo.

Sedili: quante persone possono salire a bordo comodamente.

Velocità (Combattimento): la Statistica VEL del veicolo, per l'uso in combattimento.

Velocità (Narrativa): la velocità massima espressa in chilometri orari. Utile per capire la velocità fuori dagli scontri.

Costo: Il prezzo del veicolo nella principale valuta di Night City, l'**Eurodollaro**. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a **PAG. 385**.

Veicoli Terrestri

Veicolo	Descrizione	PS	Sedili	Velocità (Combattimento)	Velocità (Narrativa)	Costo
Motocicletta	Normale moto a CHOOH².	35	2	VEL 20	161 km/h	20.000 e$ (Superlussuosa)
Supermoto	Moto speciale a CHOOH² capace di raggiungere velocità estreme.	35	2	VEL 60	483 km/h	100.000 e$ (Superlussuosa)
Utilitaria	Normale auto a CHOOH².	50	4	VEL 20	161 km/h	30.000 e$ (Superlussuosa)
Auto Sportiva	Auto sportiva a CHOOH².	50	4	VEL 40	322 km/h	50.000 e$ (Superlussuosa)
Superauto	Auto speciale a CHOOH² capace di raggiungere velocità estreme.	50	2	VEL 60	483 km/h	100.000 e$ (Superlussuosa)

Imbarcazioni

Veicolo	Descrizione	PS	Sedili	Velocità (Combattimento)	Velocità (Narrativa)	Costo
Moto d'Acqua	Normale moto d'acqua a CHOOH².	35	2	VEL 20	97 km/h	20.000 e$ (Superlussuosa)
Motoscafo	Motoscafo a CHOOH².	50	4	VEL 20	97 km/h	30.000 e$ (Superlussuoso)
Cabinato	Imbarcazione di lusso a CHOOH² con alloggi per pochi privilegiati. Alcuni hanno cabine personalizzate.	60	2 per cabina	VEL 10	24 km/h	30.000 e$ (Superlussuoso) per cabina sotto coperta (minimo 2)
Yacht	Imbarcazioni da diporto a CHOOH² con spazio per alloggi e divertimenti per il proprietario e i suoi ospiti. Hanno cabine personalizzate.	100	4 per cabina	VEL 10	24 km/h	50.000 e$ (Superlussuoso) per cabina (minimo 4)

SCORDATI **TUTTO** QUELLO CHE SAI. NULLA HA IMPORTANZA. QUANDO TOCCHI IL **NERO** PER LA PRIMA VOLTA TUTTA LA TUA **VITA** CAMBIA.

— SIOBHAN
PILOTA DI DELTA

▶ Aeromobili

Veicolo	Descrizione	PS	Sedili	Velocità (Combattimento)	Velocità (Narrativa)	Costo
Girocottero	Un piccolo elicottero a $CHOOH^2$ popolare tra gli hobbisti.	35	2	VEL 20	161 km/h	20.000 e$ (Superlussuoso)
Elicottero	Elicottero completo a $CHOOH^2$ e capace di volo prolungato.	60	4	VEL 40	322 km/h	40.000 e$ (Superlussuoso)
AV-4, Aerodyne Multiruolo	Un aeromobile molto avanzato a decollo verticale, alimentato a $CHOOH^2$.	100	6	VEL 40	322 km/h	50.000 e$ (Superlussuoso)
AV-9, Super Aerodyne	Aeromobile speciale a decollo verticale, alimentato a $CHOOH^2$. Capace di altissime velocità.	60	2	VEL 60	483 km/h	100.000 e$ (Superlussuoso)
Aerozep	Moderni dirigibili da carico di varie dimensioni. Hanno cabine personalizzate.	100	2 per cabina	VEL 20	161 km/h	30.000 e$ (Superlussuoso) per cabina (minimo 2)

Ovviamente, non ve ne frega nulla, dico bene? Volete sapere solo come farli saltare.

Punti Struttura

Tutti i veicoli hanno Punti Struttura (PS). Finché ne rimane almeno uno il veicolo può continuare a muoversi. Quando arriva a zero è Distrutto, non fornisce più copertura e non può muoversi finché non viene riparato con l'Abilità appropriata.

I veicoli non possono schivare gli attacchi, ma gli occupanti possono comunque evitare i colpi diretti contro di loro. Colpire un veicolo con un'arma a distanza richiede una Prova basata sulla tabella della gittata.

Gli occupanti possono venire scelti come bersagli sparando attraverso i finestrini, che non hanno PF e non forniscono copertura. I Vetri Antiproiettile sono un Upgrade da Nomadi, vedere **PAG. 163**.

Mirare ai Punti Deboli di un Veicolo

Ogni Veicolo ha dei punti deboli, che possono essere colpiti con un Colpo Mirato. Come Azione, si può dirigere un Attacco in Mischia o un Colpo Singolo a Distanza contro un punto debole, subendo -8 alla Prova. In caso di successo, tutto il danno che supera la PA del veicolo viene raddoppiato. Questo rappresenta colpi diretti a gomme, motore, serbatoio, ecc.

Se un veicolo è fermo, tutti gli attacchi in Mischia, anche Mirati, vanno a segno automaticamente perché non può schivarli. **Se invece è in movimento, per riuscirci bisogna superare VD 13 con una penalità di -8.**

Avviare un Veicolo

Salire a bordo di un veicolo è un'Azione, scendere richiede solo Movimento. Anche avviare o spegnere un veicolo richiede un'Azione e, per chi lo fa, questo include collegare/scollegare i Connettori d'Interfaccia. **Usare i Connettori d'Interfaccia permette di guidare senza mani!** Altrimenti, il pilota deve sempre usare una mano per guidare. Toglierla dal volante fa sì che, all'inizio del suo Turno seguente, Perda il Controllo automaticamente (vedere **PAG. 192**).

Tutto questo significa che non si può salire a bordo e partire in un Turno di tre secondi.

Quando si avvia un veicolo avvengono tre cose:

1. Il pilota si sposta immediatamente in cima all'Ordine d'Iniziativa.

2. Il valore di VEL del veicolo sostituisce, a tutti gli effetti, quello del pilota. Tutte le penalità alla VEL del pilota non influiscono sul veicolo.

3. Il pilota non può usare l'Azione Correre (altrimenti perché cavolo è salito a bordo?)

Guida Base

Chi ha una somma di RIF + l'Abilità di Controllo appropriata superiore a 9 non deve effettuare Prove per guidare normalmente. Se la sua Base di Abilità è inferiore, deve usare la propria Azione a ogni Turno per effettuare una Prova VD 10 di RIF + Abilità di Controllo appropriata + 1d10. Se fallisce **Perde il Controllo** e questo è il motivo per cui non si devono lasciare i propri figli alla guida.

Per chi ha una somma superiore a 9, la Guida Base non richiede Azioni e funziona come il Movimento a piedi (eccetto il valore di VEL, che è molto più alto).

Eseguire Manovre con un Veicolo

È il GM a decidere quando un'azione di guida è considerata una Manovra. Questa richiede la totale attenzione del pilota, ossia Azione e Movimento. Fallire la Prova di RIF + Abilità di Controllo + 1d10 fa **Perdere il Controllo del Veicolo** all'istante. In generale, se un fallimento non produce una perdita di controllo, allora non è una Manovra.

Situazioni che richiedono una Manovra

Manovra	VD
Sterzata Secca	13
Curva Stretta	13
Frenata d'Emergenza	13
Sgommata	17
Salto	17
Atterraggio (Aeromobile)	13
Acrobazia (Aeromobile)	17

Perdere il Controllo

Quando si Perde il Controllo, il GM decide il movimento del veicolo nel corso del Turno. Se così facendo si urta qualcosa vedere Speronamento.

Speronamento

Quando il veicolo colpisce qualcosa dotato di PF (un pedone, una copertura o un altro veicolo) entrambi subiscono 6d6 di danno e tutte le persone coinvolte (passeggeri o pedoni) subiscono la Ferita Critica Colpo di Frusta.

Se la copertura o l'altro veicolo viene ridotto a 0 PF, chi ha speronato può continuare a muoversi, altrimenti deve fermarsi. **È sempre possibile continuare a muoversi dopo aver Speronato un pedone**, ma se questi non è ridotto a 0 PF può aggrapparsi al tetto del veicolo.

► Schivare uno Speronamento ◄

Schivare un veicolo mentre si è a piedi richiede una Prova VD 13 di DES + Elusione + 1d10.

In caso di successo ci si può aggrappare al tetto del veicolo.

REPUTAZIONE

UN ALTRO TIPO DI COMBATTIMENTO

Non tutti gli scontri sulla Strada sono risolti con pugni o pistole. In un mondo dove si può morire in un nanosecondo, ci sono altri modi per decidere il vincitore. Uno di questi coinvolge la Reputazione.

La Reputazione misura quanto un Personaggio è famoso perché molto bravo (o scarso) in ciò che fa. Questo valore viene sempre determinato dal GM in base alle azioni individuali. **Quando il GM crede che un Personaggio abbia compiuto un atto degno di nota, può assegnargli un valore di Reputazione basato sulla tabella sottostante**. Anche se la gente potrebbe venire a sapere di altre azioni meno impressionanti, la Reputazione si modifica solo quando un atto è di un livello più alto di quelli precedenti.

La maggior parte dei Personaggi di *Cyberpunk RED* inizia con Reputazione 0.

▶ REPUTAZIONE

Livello	Chi Conosce il Personaggio
1	Solo chi era presente ai fatti.
2	La storia è circolata tra gli amici più stretti.
3	Tutti i colleghi di lavoro e i conoscenti.
4	La storia è circolata nella zona dove vive.
5	Anche chi non è del posto ne ha sentito parlare.
6	Anche chi non è del posto lo riconosce all'istante.
7	Uno o due Media ne hanno scritto.
8	Le sue gesta sono spesso in prima pagina.
9	Le sue gesta sono sempre in prima pagina e in TV.
10	Celebrità mondiale.

Ogni volta che un Personaggio incontra degli sconosciuti, la sua Reputazione può influenzare il loro comportamento. Durante il primo incontro, i Personaggi tirano 1d10. Un Personaggio che ha ottenuto un risultato inferiore alla Reputazione dell'altro Personaggio vuol dire che ne ha già sentito parlare. A volte questo può essere d'aiuto, in altri casi no, specie per chi si è fatto molti nemici.

La Reputazione può anche essere negativa. Anche quando ci si è comportati da infami (dimostrandosi vigliacchi, traditori, ecc.) il GM assegna comunque un Livello di Reputazione. Questa fama negativa può sostituire quella ottenuta da azioni positive e, in tal caso, sarà più facile che qualcuno abbia avuto notizia delle vigliaccate compiute (come sempre, tirare 1d10) e non ne sarà impressionato. Essere un noto codardo o altro è un bell'ostacolo.

EVE VENTRUE

Esempio di Faccia a Faccia

Rico Rico vede un teppista che sta disegnando graffiti sul suo condominio e, facendo spuntare il fucile d'assalto dalla finestra, gli dice di sparire. I due hanno un Faccia a Faccia.

Entrambi tirano CAR + Reputazione + 1d10. Rico Rico vince grazie alla sua Reputazione di 4 (è noto nella zona per uno show da paura di settimana scorsa). Il punk decide di fare marcia indietro, non è saggio battersi quando si è emotivamente scossi.

Faccia a Faccia

In ***Cyberpunk RED*** la Reputazione ha un altro uso: i **Faccia a Faccia**. Molti confronti sono scontri di volontà per dimostrare di essere più duri, più cattivi e pronti a provarlo. Un Faccia a Faccia parte quando, sulla Strada, due bestioni si fissano per vedere chi cederà per primo. Il GM può richiederne uno quando sembra appropriato alla scena. Entrambi i partecipanti tirano:

CAR + Reputazione* + 1d10

Una Reputazione da codardo viene considerata un valore negativo.

In caso di pareggio resteranno incerti sul da farsi, altrimenti il perdente ha due possibilità:

Fare Marcia Indietro...
oppure
A causa del timore, subire un -2 in tutte le Prove successive contro quel particolare avversario, finché non lo avrà sconfitto almeno una volta.

I'M JUST AN ANGRY OL' VET/
I'M AIMING STRAIGHT FOR YOUR HEAD/
AIN'T NO REASON SPEAKIN' TO YOU
IF WE AIN'T BREAKIN' NO BREAD.

— XERZEX
DA "HEAVE HO"

NETRUNNING

HACKERARE NEGLI ANNI ROSSI

"Inserisci l'ultima connessione, assicurandoti che i polso-connettori siano ben stretti. Schiacci mentalmente il tasto "GO". In un istante la tua mente viene riempita dal rumore bianco e dall'effetto statico della discesa online. Con una nauseante sensazione di caduta, scivoli verso un labirinto di forme al neon e griglie roteanti..."

DATA

I Programmi sono a PAG. 201.

L'Hardware è a PAG. 208.

DATA

Un Netrunner può collegarsi a un solo Cyberdeck alla volta.

Cambiare Cyberdeck richiede un'Azione IRL.

Beh, una volta era così. Oggi ti infili il Visore Virtuality e inserisci mentalmente un codice per passare direttamente nel cyberspazio... che è quasi uguale al Meatspace, eccetto per quello strano meta-universo sovrapposto al normale campo visivo, pieno di forme, schemi e costrutti digitali.

Benvenuto nella Rete degli Anni Rossi.

PERCHÉ LA RETE È CAMBIATA?

L'infrastruttura chiave della Rete è stata distrutta durante la guerra, comprese le linee fisiche terrestri e sottomarine, i principali collegamenti adibiti alla comunicazione. Quel che ne rimaneva era infestato da Black ICE di ogni genere. I peggiori erano i R.A.B.I.D.s, spaventosi costrutti IA che danno la caccia e uccidono chiunque incontrino online.

Alla fine, la Netwatch si arrese e disattivò l'intera infrastruttura. Oggi i computer sono collegati solo attraverso linee terrestri dirette o laser.

Il META

Intorno al 2035 è stato sviluppato un nuovo linguaggio di programmazione, progettato per unificare tutti i diversi sistemi operativi esistenti. Chiamato META, questo nuovo linguaggio poteva essere usato per tutto, dal C++ alle app per telefono cellulare. È ciò su cui si basa l'attuale Rete. Essendo un linguaggio a patch, come LINUX, META non supporta al meglio la grafica, rendendo le interfacce della vecchia Rete impossibili da utilizzare. Quindi le cose sono un po'... mi correggo... un ***bel*** po' diverse.

Basta. Di questo riparleremo più avanti. Vediamo cosa vi serve per entrare nella Rete.

COSA SERVE PER UNA NETRUN?

Collegamento Neurale e Connettori d'Interfaccia

Tutti i Netrunner hanno sempre un po' di cyberware addosso. Per usare un Cyberdeck servono almeno i **Connettori d'Interfaccia** per collegarsi, che a loro volta richiedono un **Collegamento Neurale** (vedere PAG. 359).

Cyberdeck

I cyberdeck sono piattaforme modulari in cui installare **Programmi** e **Hardware** per il Netrunning. Entrambi occupano alcuni degli Slot liberi. **Ciò che distingue un cyberdeck economico da uno eccellente è il numero di Slot disponibili**.

Tipo	Costo	Slot
Cyberdeck di Bassa Qualità	100 e$ (Premium)	5
Cyberdeck Standard	500 e$ (Oneroso)	7
Cyberdeck di Alta Qualità	1.000 e$ (Molto Oneroso)	9

Visore Virtuality

Siccome il Netrunner deve comunque muoversi nel mondo reale (o "Meatspace") non può più collegare i nervi ottici direttamente, come si faceva prima degli Anni Rossi. Chi segue ancora la *old school* si ritrova a vagare cieco, sordo e rimbecillito mentre i suoi sensi sono completamente legati al cyberspazio. Oggi, i 'Runner usano il **Visore Virtuality**, dispositivi che sovrappongono in trasparenza l'immagine della Rete a quella del mondo reale. Ciò significa che possono vedere e sentire i Black ICE, al contrario dei loro compagni di squadra, senza inciampare negli stipiti delle porte mentre si infiltrano in un laboratorio segreto.

MIA MOGLIE DICE CHE SONO DROGATO. CHE POTREI PASSARE TUTTA LA VITA NELLA RETE, A FACCIA IN GIÙ, SUGGENDO IL FLUSSO DATI COME UNA DI QUELLE ROBE ESTINTE, UNA BALENA. IO DICO, GRAZIE A DIO CHE C'È LEI, PERCHÉ SE NON MI TENESSE CON I PIEDI PER TERRA, FINIREBBE PER AVERE RAGIONE.

— PNUEMO

Chi si dimentica il Visore Virtuality deve fare ogni cosa col metodo *old school*, restando a tutti gli effetti Privo di Sensi finché non si scollega.

Programmi e Hardware

Queste sono le armi ed equipaggiamenti del cyberspazio, gli strumenti che un Netrunner usa per combattere, difendersi ed esplorare il reame elettronico.

Upgrade Vari

Probabilmente vorrete qualche arnese in più di Visore Virtuality, Cyberdeck, Programmi e Hardware... ma in realtà non serve altro, quindi ne parleremo più avanti.

Agire nella Rete

Essere un Netrunner non è facile. Per sopravvivere bisogna divenire maestri dei propri strumenti. Quindi fate attenzione.

Azioni IRL e Azioni NET

I Netrunner hanno accesso a due tipi di Azioni: le **IRL** (*In Real Life, ossia le Azioni non di Movimento nel Meatspace*) e le **NET** (*che avvengono solo nel cyberspazio*).

Durante il proprio Turno, un Personaggio può eseguire un'Azione IRL o un certo numero di Azioni NET, in base al Grado d'Interfaccia (Capacità di Ruolo del Netrunner).

Inoltre, può sempre effettuare un Movimento.

Azioni NET

Più alto è il livello di Interfaccia del Netrunner, più Azioni NET può eseguire nel proprio Turno. Senza questa Capacità di Ruolo non si può fare Netrunning.

Livello	1-3	4-6	7-9	10
Azioni NET	2	3	4	5

Quindi chi ha Interfaccia Grado 1 dispone di due Azioni NET per Turno, mentre chi ha Grado 4 può eseguirne tre.

Esempio di Azioni NET

Alloy Knight è un Netrunner. Durante il suo Turno può usare tre Azioni NET per continuare a inoltrarsi nell'Architettura di Rete o un'Azione IRL per sparare al booster in fondo al corridoio, che si è accorto di lui.

Alloy decide di lasciare che siano i suoi compagni a sistemare il booster e usa le sue Azioni NET. Prima, però, sfrutta il Movimento per mettersi al riparo dietro una copertura, cercando di restare entro 6m dal punto d'accesso.

Lista delle Azioni NET

▶ Collegarsi/Scollegarsi

Per entrare o lasciare un'Architettura di Rete in modo sicuro bisogna essere entro 6m da un punto d'accesso. Di solito, i muri bloccano questa Azione. Chi lascia un'Architettura senza Scollegarsi patirà **le pene dell'inferno**.

▶ Usare una Capacità d'Interfaccia

Tutte le Capacità d'Interfaccia, eccetto una, richiedono almeno un'Azione NET (vedere **PAG. 199**).

▶ Attivare/Disattivare un Programma

Attivare o disattivare uno dei propri Programmi.

▶ Varie

A volte, un Netrunner potrebbe voler fare qualcosa nella Rete che non rientra in quanto descritto sopra. È raro, perché la **Capacità Virus** permette di fare quasi tutto, a condizione di aver raggiunto l'ultimo livello dell'Architettura. In ogni caso, tutto ciò che il GM permette dovrebbe richiedere, quasi sicuramente, un'Azione NET.

Cosa non è un'Azione NET?

Tutto ciò che si fa in Rete è un'Azione NET, eccetto muoversi e salvare una copia di un file.

▶ Muoversi in un'Architettura di Rete ◀

Durante il proprio Turno ci si può muovere liberamente all'interno di un'Architettura di Rete, ma non si possono superare eventuali ostacoli, come una Password. Osare troppo può essere fatale.

▶ Salvare una Copia di un File ◀

Quando si incontra un File all'interno dell'Architettura, copiarlo sul proprio Cyberdeck non richiede un'Azione NET.

Collegarsi o Scollegarsi

Usando un'Azione NET ci si può collegare a un'Architettura entro la portata del Cyberdeck (6m, bloccata dai muri) tramite un punto d'accesso. Essere collegati è necessario per agire nell'Architettura. Allontanarsi oltre portata causa una disconnessione automatica e lascia il Netrunner vulnerabile: **subisce gli effetti residui di ogni Black ICE incontrato prima di essere scollegato**. I Black ICE sono presentati più avanti (**PAG. 204**) ma, fidati, preferiresti non incontrarli.

È molto più sicuro usare un'Azione NET per Scollegarsi mentre si è ancora a portata del sistema. **Questo "resetta" le difese dell'Architettura di Rete e ciò costringe il Netrunner a ricominciare tutto da capo, cosa che può fare solo collegandosi dal punto d'accesso originale e ripetendo il processo**. Tutti i Programmi del Netrunner lasciano l'Architettura insieme a lui quando si Scollega. Per avere un effetto permanente sull'Architettura è necessario raggiungere l'ultimo livello e lasciarvi un Virus.

Capacità d'Interfaccia

Un Netrunner deve saper fare molto più che attivare dei Programmi. La conoscenza delle Capacità d'Interfaccia è ciò che distingue i veri professionisti dai dilettanti.

Come Usare le Capacità d'Interfaccia

Per usare le **Capacità d'Interfaccia** un Netrunner deve usare **Azioni NET** (eccetto per Scanner).

> **La Risoluzione delle Capacità d'Interfaccia (eccetto Zap) è sempre:**
>
> **Interfaccia + 1d10 contro VD**

Capacità d'Interfaccia

Scanner

Il Netrunner usa un'**Azione IRL** per localizzare un punto d'accesso a un'Architettura di Rete nelle vicinanze. Più alto è il risultato della Prova più dettagli si possono ottenere restando a distanza (a discrezione del GM).

Esempio: *Il Netrunner usa Scanner, Azione IRL, per analizzare l'intero edificio in cerca di Architetture di Rete e punti d'accesso. Tira 1d10 e somma Interfaccia (7), ottenendo 14. Il GM decide che riesce a individuare gli accessi di due sistemi del palazzo.*

Backdoor

Permette di usare un'Azione NET per tentare di superare una Password nell'Architettura. Ovviamente, chi conosce la password non ha bisogno di usare questa Capacità.

Esempio: *Il Netrunner incontra una Password complicata (VD 10) che blocca i suoi spostamenti nel sistema. Usando un'Azione NET prova ad attivare Backdoor. Tira 1d10 e somma Interfaccia (7), ottenendo 16. La Password viene rimossa.*

Cloak

Questa Capacità nasconde la presenza del Netrunner e dei suoi Virus nel sistema. Superare una Prova di Mapper con VD pari alla Prova di Cloak permette di individuare il Netrunner e cosa ha fatto all'interno del sistema. Se prima di Scollegarsi, il Netrunner non usa questa Capacità, un altro Netrunner può usare Mapper per scoprire automaticamente cosa è stato fatto fino ad ora nell'Architettura.

Esempio: *Dopo aver lasciato il suo Virus nella Rete Corporativa, il Netrunner vuole nascondere le proprie tracce e usa un'Azione NET per attivare Cloak. Lancia Interfaccia (7) + 1d10, ottenendo 16! Questo è il valore che i suoi "colleghi" dovranno superare per individuare il suo passaggio e il suo Virus. Se non avesse deciso di usare un Virus tanto spettacolare, forse la Corporazione non si sarebbe accorta di nulla!*

Control

Questa Capacità permette di utilizzare telecamere, veicoli, robot e altri congegni collegati a un Nodo di Controllo. Ogni Nodo ha un VD e controllarlo richiede un'Azione NET. Lo stesso vale per ogni altra operazione, ma una volta assunto il controllo del Nodo è possibile usarlo da qualsiasi posizione all'interno dell'Architettura di Rete. **Ogni Nodo può essere attivato solo una volta per Turno**. Il VD per strappare un Nodo a un altro Netrunner è pari alla Prova di Control con cui ne ha preso il comando. Quando ci si Scollega si perde il controllo dei Nodi nell'Architettura.

Esempio: *Mentre è nella Rete, un Netrunner trova un Nodo VD 10 che controlla le telecamere del piano. Usando un'Azione NET tira Interfaccia (7) + 1d10 e supera la difficoltà di 2. Ora ha il controllo del Nodo e potrà usare un'altra Azione NET per riposizionare le telecamere così che nessuno veda i suoi compagni che fuggono dalla scala antincendio.*

I-D

Permette di usare un'Azione NET per scoprire la natura e il valore di una serie di dati (come un File). Alcuni potrebbero richiedere una Prova per essere decrittati.

Esempio: *Avendo trovato un File dal titolo interessante, il Netrunner usa I-D. Il File ha VD 9, quindi serve una Prova di Interfaccia (7) + 1d10. Il Netrunner la supera facilmente, ma il File è solo un falso lasciato per fargli perdere tempo!*

Mapper

Usando un'Azione di Rete, questa Capacità rivela in parte la "mappa" dell'Architettura. Più è alto il risultato della Prova più dettagliata sarà la mappatura. Questa indica, in generale, la struttura del sistema, ma non i VD presenti. È possibile vedere un numero di "piani" pari al risultato della Prova o fino alla prima ostruzione con un VD superiore al risultato della Prova (di solito una Password).

Esempio: *Dopo essersi collegato a un nuovo sistema, un Netrunner non ha idea di cosa lo aspetti, quindi usa Mapper. Tira Interfaccia + 1d10, ma ottiene solo 10. Il GM decide che il Netrunner riesce a mappare solo i primi tre piani, perché al terzo c'è una Password VD 11 che blocca l'analisi.*

Esempi di Virus

Ecco alcuni esempi di Virus, che includono il tempo e il VD richiesti per realizzarli.

Un Virus che rimpiazza le icone di tutti i Black ICE Cobra nell'Architettura, trasformandoli da temibili serpenti a piccole bisce carine con cappellini di carta. ***VD 6; 1 Azione NET.***

Un Virus che, finché non viene distrutto, disattiva un tipo particolare di Black ICE installato nel sistema. ***VD 10; 2 Azioni NET.***

Un Virus che cancella per sempre tutto il Black ICE installato nell'Architettura. ***VD 12; 10 Azioni NET.***

Un Virus che provoca danni catastrofici e permanenti all'Architettura stessa, dimezzando il numero di livelli a disposizione. ***VD 12; 10 Azioni NET.***

▶ Bypass

Usando un'Azione NET si può cercare di fuggire da uno scontro con un singolo Black ICE che non sia un Demone. Superando una Prova di Bypass contro la Percezione + 1d10 del Programma ci si sposta verso un "piano" adiacente, ma non si possono superare Password o altri ostacoli. Il Black ICE bypassato smette di seguire il Netrunner e resta in agguato nel punto dove lo ha perso. **Si può tentare un solo Bypass per Turno** e non lo si può attivare preventivamente.

Esempio: *Nel mezzo di uno scontro con un Cerbero, un Netrunner decide che ora non ha proprio il tempo di lasciarsi fare a brandelli. Usa un'Azione NET per attivare Bypass, lanciando Interfaccia (7) + 1d10 contro Percezione (8) + 1d10 del Black ICE. Il Netrunner ottiene 14 contro 13. Vittoria! Decide di fuggire verso il prossimo piano... dove, purtroppo, lo aspetta un altro Cerbero. Avrebbe dovuto usare Mapper, anche perché non può tentare un altro Bypass prima del suo Turno successivo!*

▶ Virus

Una volta raggiunto l'ultimo livello di un'Architettura di Rete, un Netrunner può lasciarvi un Virus che esegue fino a due Azioni o modifiche sostanziali. **Questo è l'unico modo per introdurre in un'Architettura modifiche che rimangano anche dopo essersi Scollegati**. Il Giocatore descrive al GM cosa vuole ottenere e, in risposta, gli viene indicato un VD. **Virus più potenti hanno un VD più alto e possono richiedere un maggior numero di Azioni NET (a discrezione del GM)**. Il VD per eliminare un Virus è pari alla Prova con cui è stato creato.

Esempio: *Arrivato al livello più basso di un'Architettura, il Netrunner decide di fare un po' di danni. Spiega al GM di voler installare un Virus che cambi tutte le Password ogni 5 minuti. Il GM decide che occorrono 9 Azioni NET e una Prova VD 12 per installarlo. Durante i suoi tre Turni seguenti, il Netrunner spende tutte le proprie Azioni NET per completare il Virus. Dopo di che lancia Interfaccia (7) + 1d10... ma fa solo 12. Il codice non funziona. Decide di riprovare spendendo altri 3 Turni (9 Azioni NET) e ottiene 15. Quando il Virus verrà scoperto, ai 'Runner corporativi verrà un bel mal di testa dovendo pulire un Virus VD 15.*

▶ Zap

Zap permette di usare un'Azione NET per attaccare Programmi e Netrunner nemici. Superando una Prova di Zap contro Difesa + 1d10 di un Programma o Interfaccia + 1d10 di un Netrunner, infligge 1d6 danni alla REZ del Programma o direttamente al cervello del Netrunner bersaglio.

Esempio: *Un Netrunner ha già esaurito tutti i propri Programmi d'attacco in questo Turno, ma il Cerbero è ancora rezzato. Per fortuna ha ancora un'Azione NET e attiva Zap. Lancia Interfaccia (7) + 1d10 contro Difesa (7) + 1d10. Riesce a battere il Cerbero di 1 e lo finisce causandogli 1d6 REZ.*

COMBATTIMENTO IN RETE

Quando bisogna passare alle maniere forti, nella Rete si fa così:

Interfaccia + ATT del Programma
+ 1d10 o ATT del Black ICE + 1d10
contro
Interfaccia dell'avversario +
1d10 o DIF del Programma/ICE + 1d10

Con un colpo a segno il bersaglio subisce gli effetti del Programma

La Classe di un Programma specifica il tipo di bersagli contro cui è efficace (come Anti-Operatore o Anti-Programma). Può essere impiegato solo contro di essi.

SCONFIGGERE UN PROGRAMMA

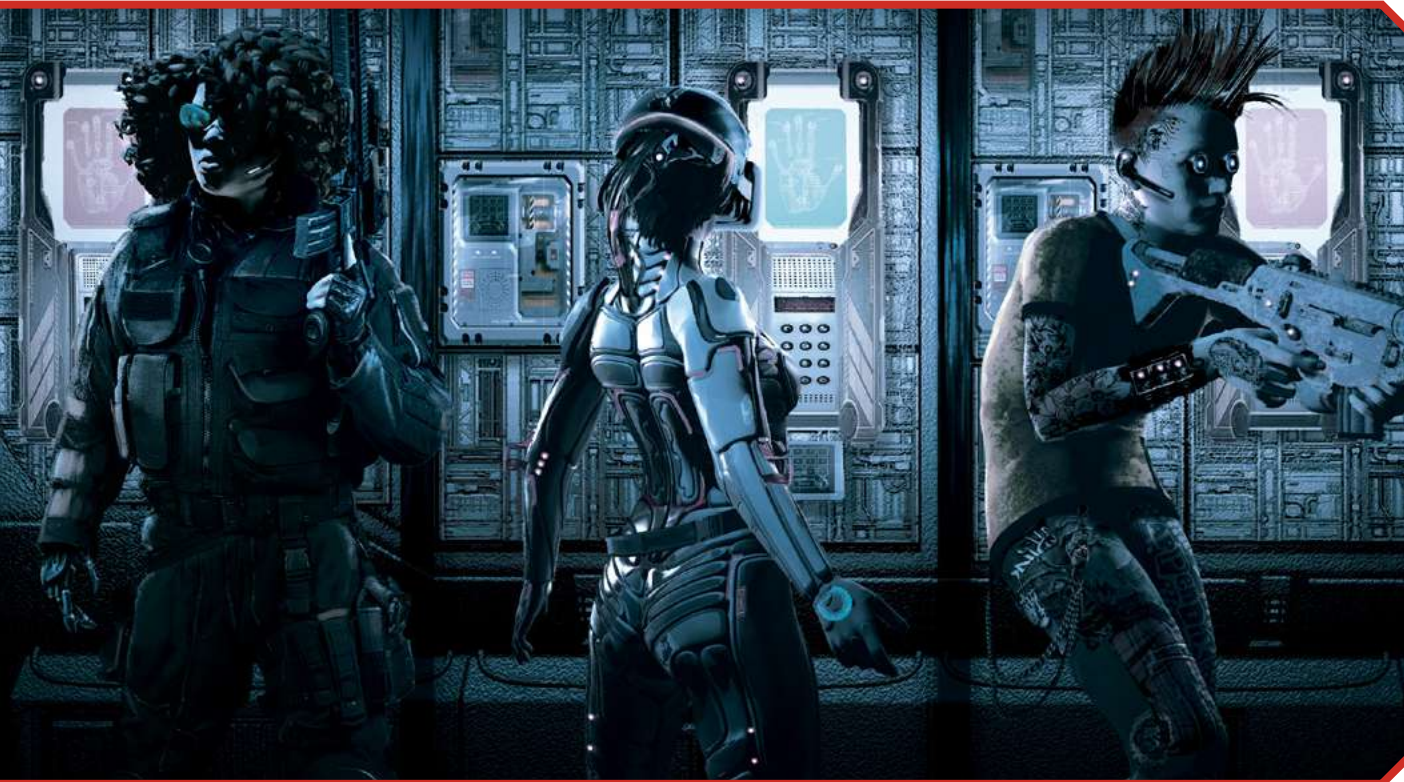
Un Programma viene Derezzato quando è ridotto a 0 REZ (Punti Ferita), ma questo non lo cancella dal deck o dall'Architettura di Rete. È considerato ancora in esecuzione, ma talmente sovraccarico da risultare inutile. Per riportarlo a REZ piena e in condizioni di operare, bisogna spendere due Azioni NET, una per Disattivarlo e una per Attivarlo di nuovo. Fanno eccezione i Programmi Offensivi, che si disattivano da soli una volta usati.

È possibile, però, che un Programma venga Distrutto, ossia cancellato al 100% (invece che Derezzato). Dovrai comprarne uno nuovo. Non serve fargli un funerale, *ma nessuno ti obbliga a non farlo.*

PROGRAMMI

I Programmi sono gli strumenti che un Netrunner usa per combattere, difendersi ed esplorare il reame elettronico. Attivarne o Disattivarne uno è un'Azione NET. **Ogni Programma caricato sul Cyberdeck può essere Attivato una sola volta per Round.** Un Programma Attivo (cioè Rezzato) non può essere Attivato di nuovo finché non è stato Disattivato.

È possibile installare più copie dello stesso Programma su un Cyberdeck per aggirare questa limitazione. Finché due o più Programmi sono Rezzati contemporaneamente, i loro effetti sono cumulativi, a meno che sia indicato diversamente.

Installare o Disinstallare un Programma sul Cyberdeck richiede un'ora.

NEIL BRANQUINHO

▶ Tipi di Programmi diversi dal Black ICE

Classe	Scopo
Boost	Migliora le capacità del Netrunner nel Cyberspazio.
Difensiva	Quando è attivo blocca o attenua gli attacchi da parte di Programmi o Netrunner.
Offensiva	Programmi ideati per danneggiare od ostacolare Netrunner e Programmi, si disattivano subito dopo essere stati Rezzati.

Come Leggere la Tabella dei Programmi

Classe: la tipologia di un Programma. Se include un tipo di bersaglio (per esempio, Anti-Operatore o Anti-Programma) risulta efficace solo contro di esso.

Attacco (ATT): il valore da sommare agli attacchi eseguiti con il Programma.

Difesa (DIF): il valore da sommare alle Prove di Difesa usando il Programma.

REZ: i Punti Ferita del Programma, ossia la quantità di danno che può subire mentre è Rezzato prima di Derezzarsi.

Effetto: l'effetto del Programma. Per quelli Offensivi è necessario colpire il bersaglio.

Icona: l'aspetto del Programma nella Rete. Molti Netrunner le personalizzano.

Costo: il prezzo del Programma nella principale valuta di Night City, l'**Eurodollaro**. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a **PAG. 385**.

Boost

Nome	Classe	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Eraser	Boost	0	0	7	+2 a tutte le Prove di Cloak finché è Rezzato.	20 e$ (Comune)
Icona: un globo rosa che emette piccole bolle di sapone.						
See Ya	Boost	0	0	7	+2 a tutte le Prove di Mapper finché è Rezzato.	20 e$ (Comune)
Icona: una scintillante lente d'ingrandimento d'argento che ruota.						
Speedy Gonzalvez	Boost	0	0	7	+2 Velocità finché è Rezzato.	100 e$ (Premium)
Icona: una scia di polvere che appare dietro il Netrunner mentre si muove.						
Worm	Boost	0	0	7	+2 a tutte le Prove di Backdoor finché è Rezzato.	50 e$ (Costoso)
Icona: un verme meccanico dorato con occhi verde neon.						

Difensivi

Nome	Classe	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Armor	Difensiva	0	0	7	Finché è Rezzato, questo Programma riduce di 4 i danni al cervello. È possibile mantenerne attiva una sola Copia. Ogni Copia può essere usata un'unica volta per Netrun.	50 e$ (Costoso)
Icona: un'armatura dorata traslucida indossata dal Netrunner.						
Flak	Difensiva	0	0	7	Finché è Rezzato, riduce a 0 l'ATT di tutti i programmi nemici non Black ICE. È possibile mantenerne attiva una sola Copia. Ogni Copia può essere usata un'unica volta per Netrun.	50 e$ (Costoso)
Icona: una nube accecante di luci multicolori che ruotano attorno al Netrunner.						
Shield	Difensiva	0	0	7	Impedisce al primo colpo subito da un Programma non Black ICE di causare danni al cervello, dopo di che si Derezza. È possibile mantenerne attiva una sola Copia. Ogni Copia può essere usata un'unica volta per Netrun.	20 e$ (Comune)
Icona: una scintillante barriera d'energia argentata che circonda il Netrunner						

Offensivi

Nome	Classe	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Banhammer	Offensiva Anti-Programma	1	0	0	Infligge 3d6 REZ ai Programmi non Black ICE o 2d6 REZ ai Black ICE.	50 e$ (Costoso)
Icona: un enorme martello bianco e luminoso impugnato dal Netrunner.						

Nome	Classe	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Sword	Offensiva Anti-Programma	1	0	0	Infligge 2d6 REZ ai Programmi non Black ICE o 3d6 REZ ai Black ICE.	50 e$ (Costoso)
	Icona: un katana d'energia che appare in mano al Netrunner.					
DeckKRASH	Offensiva Anti-Programma	0	0	0	Il Netrunner nemico viene Scollegato a forza dall'Architettura, subendo gli effetti di tutti i Black ICE Rezzati che ha incontrato.	100 e$ (Premium)
	Icona: un candelotto di dinamite da cartone animato che il Netrunner lancia.					
Hellbolt	Offensiva Anti-Operatore	2	0	0	Infligge 2d6 danni al cervello del bersaglio e incendia il suo Cyberdeck, a meno che non sia isolato, e i suoi vestiti. Finché la vittima non usa un'Azione IRL per soffocare il fuoco perde 2 PF per Round. Diverse copie del programma non sono cumulative.	100 e$ (Premium)
	Icona: un getto di fuoco cremisi che parte dalla mano del Netrunner.					
Nervescrub	Offensiva Anti-Operatore	0	0	0	INT, RIF e DES del bersaglio vengono ridotti di 1d6 ciascuno (minimo 1) per un'ora. L'effetto è psicosomatico e non ha conseguenze permanenti.	100 e$ (Premium)
	Icona: una sfera cromata crepitante di elettricità che il Netrunner lancia.					
Poison Flatline	Offensiva Anti-Operatore	0	0	0	Distrugge un singolo Programma non Black ICE, scelto a caso, installato nel Cyberdeck del bersaglio.	100 e$ (Premium)
	Icona: un raggio di luce verde al neon che parte dalle dita del Netrunner.					
Superglue	Offensiva Anti-Operatore	2	0	0	Il bersaglio non può inoltrarsi più a fondo nell'Architettura né Scollegarsi in sicurezza per 1d6 Round (può ancora Scollegarsi a forza). Ogni copia può essere usata una sola volta per Netrun.	100 e$ (Premium)
	Icona: un ammasso di colla rossa scagliato dalla mano del Netrunner.					
Vrizzbolt	Offensiva Anti-Operatore	1	0	0	Infligge 2d6 danni al cervello del bersaglio e riduce di 1 il numero di Azioni NET che può effettuare nel suo Turno successivo (minimo 2).	50 e$ (Costoso)
	Icona: una doppia elica di scintillante luce al neon che parte dalle dita del Netrunner.					

BLACK ICE

I Black ICE sono programmi letali che, una volta Attivati, danno la caccia a Programmi e Netrunner dentro l'Architettura. È possibile inserire nel proprio deck un Black ICE Non-Demone, ma sono molto pesanti e **richiedono due Slot ciascuno**. Attivarli o Disattivarli è un'Azione NET.

Installare o Disinstallare un Black ICE richiede un'ora.

▶ Tipi di Black ICE

Classe	Scopo
Anti-Operatore	Programmi implacabili con il solo scopo di trovare e uccidere i Netrunner.
Anti-Programma	Programmi inarrestabili che cercano e distruggono i Programmi Rezzati dei Netrunner.
Demone	Black ICE Intelligenti che usano i Nodi di Controllo per difendere l'Architettura di Rete o lo spazio fisico, attaccando i Netrunner e le squadre nel Meatspace. Sono troppo pesanti per un Cyberdeck.

Incontrare e Usare Black ICE

Quando si incontra un Black ICE "in agguato" all'interno di un'Architettura, il Netrunner tira Interfaccia + eventuali bonus a **VEL + 1d10** contro la **VEL + 1d10** del Programma. Se l'ICE vince infligge subito danni all'intruso (o a un suo Programma scelto a caso per gli Anti-Programma) e prende posto in cima all'Ordine d'Iniziativa, un punto sopra chi ha il valore più alto. Durante ogni suo Turno, l'ICE attacca una volta il Netrunner (o un Programma scelto a caso per gli Anti-Programma), tirando **ATT + 1d10** contro **Interfaccia + 1d10** (o **DIF + 1d10** per i Programmi) e infliggendo danni in caso di successo.

Un Black ICE insegue il bersaglio per tutta l'Architettura, finché non viene Derezzato o il Netrunner gli sfugge usando Bypass. I Black ICE Anti-Programma continuano a inseguire il Netrunner (finché non sono Derezzati o gli sfugge) anche se questi non ha alcun Programma Rezzato, perché sono progettati per considerarlo la loro fonte. I Black ICE superati usando Bypass "restano in agguato" nel punto dell'Architettura in cui hanno perso il bersaglio.

Quando un Netrunner attiva il proprio Black ICE usando un'Azione NET, potrà sfruttarlo in due modi. Il primo è lasciarlo in agguato sull'attuale "piano" dell'Architettura, facendolo agire come descritto sopra. Questo non può essere fatto in combattimento. In alternativa, può scatenarlo contro un bersaglio valido. In tal caso l'ICE prende posto nell'Ordine d'Iniziativa un punto sopra chi ha il valore più alto e durante ogni suo Turno attacca una volta il bersaglio, finché non viene Derezzato, Distrutto o Bypassato.

Per assegnare un nuovo bersaglio, il Netrunner deve usare un'Azione NET per Disattivare il Black ICE e una per Attivarlo di nuovo, riportandolo in cima all'Ordine d'Iniziativa.

Gli ICE dei Netrunner sono implacabili quanto quelli dei sistemi. Non sono animali domestici digitali e non possono compiere azioni diverse da quelle per cui sono stati programmati.

Il GM gestisce il Turno di tutti i Black ICE.

RICHARD BAGNALL

Come Leggere la Tabella dei Black ICE

Classe: la tipologia del Programma. Se include un tipo di bersaglio (per esempio, Anti-Operatore o Anti-Programma) risulta efficace solo contro di esso.

Percezione (PER): quanto è difficile Bypassare il Black ICE.

Velocità (VEL): quanto rapidamente reagisce il Black ICE. Quelli con VEL elevata riescono a colpire più facilmente quando tendono un'imboscata.

Attacco (ATT): il valore che il Black ICE somma ai propri attacchi.

Difesa (DIF): il valore che il Black ICE somma per difendersi da un attacco.

REZ: i Punti Ferita del Programma, ossia la quantità di danno che può subire mentre è Rezzato prima di Derezzarsi.

Effetto: l'effetto dell'attacco del Black ICE.

Icona: l'aspetto del Programma nella Rete. Molti Netrunner le personalizzano.

Costo: il prezzo del Programma nella principale valuta di Night City, l'**Eurodollaro**. Include anche la Categoria di Prezzo. Vedere Comprare e Vendere a PAG. 385.

Nome	Classe	PER	VEL	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Cerbero (Hellhound)	Black ICE Anti-Operatore	6	6	6	2	20	Infligge 2d6 danni al cervello del Netruner e incendia il suo Cyberdeck, a meno che non sia isolato, e i suoi vestiti. Finché la vittima non usa un'Azione IRL per soffocare il fuoco perde 2 PF per Round. Diverse copie del programma non sono cumulative.	500 e$ (Oneroso)
Icona: un grosso lupo di metallo nero, con occhi bianchi luccicanti e fiamme che corrono per tutto il corpo. Ripete il nome del Netrunner con una voce metallica e gracchiante.								
Cobra	Black ICE Anti-Operatore	4	6	2	2	15	Distrugge un singolo Programma, scelto a caso, installato nel Cyberdeck del bersaglio.	100 e$ (Premium)
Icona: un cobra egiziano dorato, che sputa raggi di luce verde al neon.								
Kraken	Black ICE Anti-Operatore	6	2	8	4	30	Infligge 3d6 danni al cervello del Netrunner che, per il Turno seguente, non potrà inoltrarsi più a fondo nell'Architettura né Scollegarsi in sicurezza (può ancora Scollegarsi a forza).	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Icona: un ammasso di tentacoli arancioni che sbucano dai muri, con le ventose ricoperte di melma rossa e collosa.								

I BLACK ICE CHE ODIO DI PIÙ?
I KILLER. POSSO STARCI DENTRO FINCHÈ
MI COLPISCONO IL CERVELLO, MA SENZA
I MIEI PROGRAMMI SONO FOTTUTO.
— REDEYE

Nome	Classe	PER	VEL	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Lich	Black ICE Anti-Operatore	8	2	6	2	25	INT, RIF e DES del bersaglio vengono ridotti di 1d6 ciascuno (minimo 1) per un'ora. L'effetto è psicosomatico e non ha conseguenze permanenti.	500 e$ (Oneroso)
	Icona: uno scheletro metallico con vesti nere e le mani ricoperte di anelli ossidati che sfrigolano di elettricità.							
Raven	Black ICE Anti-Operatore	6	4	4	2	15	Derezza un singolo Programma Difensivo, scelto a caso, tra quelli Rezzati del Netrunner, poi infligge 1d6 danni al cervello.	50 e$ (Costoso)
	Icona: un corvo con un'armatura di piastre, che porta una lancia bianca splendente.							
Scorpion	Black ICE Anti-Operatore	2	6	2	2	15	La VEL del Netrunner viene ridotta di 1d6 (minimo 1) per un'ora. L'effetto è psicosomatico e non ha conseguenze permanenti.	100 e$ (Premium)
	Icona: un piccolo scorpione nero, che sibila forte quando il Netrunner parla.							
Skunk	Black ICE Anti-Operatore	2	4	4	2	10	Finché questo programma non viene Derezzato, il Netrunner colpito subisce -2 a tutte le Prove di Bypass. Ogni Skunk può colpire uno solo Netrunner alla volta, ma gli effetti di più copie sono cumulativi.	500 e$ (Oneroso)
	Icona: una puzzola stile cartone animato, che cammina eretta e segue il Netrunner fin troppo da vicino.							
Sprite	Black ICE Anti-Operatore	4	4	4	2	15	Infligge 1d6 danni al cervello del bersaglio e riduce di 1 il numero di Azioni NET che può effettuare nel suo Turno successivo (minimo 2).	50 e$ (Costoso)
	Icona: una sfera di luce con minuscoli occhi che sfrigola di energia.							
Titan	Black ICE Anti-Operatore	2	2	8	4	25	Infligge 3d6 danni al cervello del Netrunner e lo Scollega a forza dall'Architettura, facendogli subire gli effetti di tutti i Black ICE Rezzati che ha incontrato (Giant escluso).	1.000 e$ (Molto Oneroso)
	Icona: due piedi enormi che torreggiano sopra il Netrunner.							
Dragon	Black ICE Anti-Programma	6	4	6	6	30	Infligge 6d6 REZ a un Programma. Se questo danno è sufficiente a Derezzarlo, lo Distrugge.	1.000 e$ (Molto Oneroso)
	Icona: un drago robotico con scaglie dorate su cui corrono scariche elettriche.							
Killer	Black ICE Anti-Programma	4	8	6	2	20	Infligge 4d6 REZ a un Programma. Se questo danno è sufficiente a Derezzarlo, lo Distrugge.	500 e$ (Oneroso)
	Icona: un samurai robotico con occhi rossi e armato di una katana luminescente.							
Sabertooth	Black ICE Anti-Programma	8	6	6	2	25	Infligge 6d6 REZ a un Programma. Se questo danno è sufficiente a Derezzarlo, lo Distrugge.	1.000 e$ (Molto Oneroso)
	Icona: un enorme felino con scintillanti zanne bianche.							

UPGRADE VARI

Dopo qualche lavoro, vorrai usare i soldi guadagnati per pompare il tuo Netrunning. Beh, sei nel posto giusto.

Nome	Descrizione	Costo
Tuta Bodyweight	PA 11 su Testa e Corpo, con uno scomparto per un Cyberdeck e cavi per i Connettori d'Interfaccia. Include uno Slot in più utilizzabile solo per Hardware. Vedere PAG. 350.	1.000 e$ (Molto Onerosa)
Cyberdeck per Cyberbraccio	Un Cyberdeck installato direttamente in un Cyberbraccio. È dotato di uno Slot in più. Vedere PAG. 365.	500 e$ (Oneroso)

HARDWARE PER CYBERDECK

Gli Slot di un Cyberdeck possono essere usati per installare copie dei propri Programmi preferiti, pericolosi Black ICE o Hardware. Come utilizzarli dipende dalle preferenza personali, ma una cosa è certa: non si ha mai abbastanza spazio e lasciarsi indietro qualcosa può risultare una scelta fatale. Tutti gli upgrade richiedono uno Slot, a meno che sia indicato diversamente.

Installare o Disinstallare un pezzo di Hardware da un Cyberdeck richiede un'ora.

Nome	Descrizione	Costo
Barriera KRASH	Un Cyberdeck con la Barriera KRASH è immune agli effetti dei Programmi che costringono a Scollegarsi. **Richiede 2 Slot Hardware.**	100 e$ (Premium)
Blocco DNA	Questa modifica permette di bloccare e sbloccare il Cyberdeck con un'impronta digitale, la retina, un campione di sangue o un'altra chiave biometrica, in base al modello. Per usarlo senza chiave occorre una Prova di Elettronica e Sicurezza VD 17. **Richiede 2 Slot Hardware.**	100 e$ (Premium)
Cavi Isolati	Un Cyberdeck con Cavi Isolati non può prendere fuoco né incendiare i vestiti a causa dell'effetto di un Programma.	100 e$ (Premium)
Circuiti Rinforzati	Un Cyberdeck con Circuiti Rinforzati non può essere reso temporaneamente o definitivamente inoperativo, né distrutto, da EMP, Microonde o Programmi non Black ICE.	100 e$ (Premium)
Disco di Backup	Quando installato, il Disco di Backup "salva" tutti i Programmi non Black ICE quando vengono Distrutti, copiandoli un attimo prima della fine. Come Azione IRL, il Netrunner può reinstallare un Programma "salvato" nel proprio deck, se ha lo Slot per farlo. I programmi recuperati con limitazioni "una volta per Netrun" sono nello stesso stato in cui erano al momento del salvataggio. Quindi non puoi Distruggere la tua Armor per riutilizzarla, capito? **Richiede 2 Slot Hardware.**	100 e$ (Premium)
Portata Migliorata	Questo Cyberdeck può collegarsi a punti d'accesso fino a 8m di distanza.	100 e$ (Premium)

FARSI UNA NETRUN

È più Facile Pensare al Netrunning Come a un Ascensore.

Ogni livello di un'Architettura di Rete è come un "piano" dove, quando la "porta" si apre, *qualcosa* è in attesa. Potrebbe essere un Programma, un Black ICE, un altro Netrunner, un File, un Nodo di Controllo, ecc.

A ogni Turno, un Netrunner può scendere di quanti piani vuole nell'Architettura, purché non venga bloccato da Password o altri ostacoli virtuali. **Non si possono saltare dei piani.** Tuttavia, il numero di Azioni NET è limitato e come le si usa dice molto sullo stile di Netrunning del Personaggio.

Le porte vanno aperte in ordine e dietro molte di esse ci sono Black ICE in attesa di sistemare chi non è abbastanza svelto e *anche se lo fosse questi Programmi si posizionano sempre in cima all'Ordine d'Iniziativa.* **Quanto sei pronto a rischiare?** Preferisci fare le cose pian piano, eliminando i Black ICE man mano che li incontri? Oppure bypassarli, magari per trovarti in guai peggiori, aprendo porta dopo porta, schivando gli agguati per poi Scollegarti in sicurezza dall'ultimo livello, prima che i Black ICE attivi possano fare un Turno?

▶ Esempio di Architettura di Rete

Piano	Dall'Altro Lato della "Porta"	VD
1	File	I-D VD 6
2	Password	Backdoor VD 8
3	Nodo di Controllo (Telecamere)	Control VD 10
4	Password	Backdoor VD 8
5	Cobra	N/A
6	Nodo di Controllo (Porta di Sicurezza)	Control VD 10
7	Cerbero	N/A

COSTRUIRE UN'ARCHITETTURA DI RETE

Creazione Passo Passo per il GM

Creare un'Architettura di Rete è semplice. Se necessario può essere realizzata al volo, ma sarebbe meglio pensarci un po' in anticipo. Una volta deciso il **Livello di Difficoltà dell'Architettura**, il resto è come bere un bicchier d'acqua.

Note sulle Architetture

Molti dispositivi elettronici non hanno un'Architettura di Rete, perché sono analogici, come i tostapane, o funzionano usando interamente la CitiNet e chip di memoria, come Agent e telecamere. Questi dispositivi possono essere disattivati con l'Abilità Elettronica e Sicurezza, ma non è possibile hackerarli usando Interfaccia, proprio perché privi di Architettura di Rete. Ecco perché molti Netrunner hanno un buon valore di Elettronica e Sicurezza in aggiunta alla loro Capacità di Ruolo. Neanche il cyberware può essere hackerato, ma viene gestito con l'Abilità Cybertecnologia.

Quando crea un'Architettura, il GM dovrebbe tenerne a mente lo scopo. Se qualcuno ha bisogno di Nodi di Controllo e un Imp per gestire illuminazione e sonoro di un club, la sicurezza non sarà certo una priorità. Proprio come nel mondo reale, in Cyberpunk si costruisce cercando di bilanciare il budget e le necessità per far funzionare tutto in modo efficiente.

Passo 0: Livello di Difficoltà

A seconda di quanto un'Architettura di Rete è tosta, le difese saranno altrettanto dure. Il Livello di Difficoltà è un buon modo per assicurarsi che l'Architettura sia una sfida per il Netrunner, ma gli dia una possibilità senza ucciderlo sul colpo. Il Livello Standard è, di solito, un buon inizio.

	Difficoltà Base	Difficoltà Standard	Difficoltà Non Comune	Difficoltà Avanzata
VD Password/File/Nodi di Controllo	VD 6	VD 8	VD 10	VD 12
Interfaccia necessaria per avere una chance	2	4	6	8
Interfaccia di chi potrebbe morire prima di raggiungere il fondo	N/A	2 o meno	4 o meno	6 o meno

Passo 1: Dare Forma all'Architettura

Tirare 3d6 per determinare il numero di piani dell'Architettura. Quindi tirare 1d10: con un risultato di 7 o più, questa include un bivio. Lanciare nuovamente il d10 per vedere se c'è un ulteriore bivio. Quando non se ne ottengono altri, fermarsi. I piani vanno suddivisi a piacere tra il ramo principale e quelli secondari. **Un'Architettura può biforcarsi solo dopo il secondo piano del ramo principale.** Inoltre, una delle diramazioni deve essere più lunga delle altre, così che ci sia un "fondo" ben chiaro dove lasciare un Virus.

Passo 2: Popolare l'Architettura

Partendo dalla tabella sopra si decide il Livello di Difficoltà dell'Architettura, **tenendo bene a mente il Grado d'Interfaccia del Netrunner**. Una volta fatto, si inizia dal piano più alto e si scende man mano. Per decidere cosa s'incontra nei primi due piani si usa la tabella dell'Ingresso, **tirando di nuovo per Programmi e Password già ottenuti**. Si continua così anche per i piani inferiori, ma utilizzando la Tabella dell'Architettura Principale che corrisponde al Livello di Difficoltà scelto, **tirando di nuovo per Programmi e Password già ottenuti**.

Usando questo metodo, più un Netrunner si avventura in profondità nell'Architettura, più sarà facile trovare File di valore o Nodi di Controllo.

Passo 3: Adattare l'Architettura al Mondo

Per ogni File o Nodo di Controllo nell'Architettura, bisogna ideare un collegamento al Meatspace in cui si trova il sistema. File e Nodi sono i "tesori" del Netrunning, quindi devono avere un impatto sulla partita e l'ambientazione, contestuali al luogo dove si trovano. È probabile che un individuo importante nell'edificio conosca le Password dell'Architettura, ma non le condividerà facilmente. Inoltre, non tutti i Nodi di Controllo sono pensati per il combattimento: **telecamere, irrigatori, sirene, catene di montaggio, monitor, valvole di controllo del cloro, porte a serratura elettronica, sedie massaggiatrici, macchinette delle bibite, condizionatori e macchine lanciapalle possono avere Nodi di Controllo**.

Per ogni Nodo bisogna anche decidere se è gestito da un Demone. In particolare, tutte le Difese Attive hanno bisogno di almeno un Demone. Il tipo di Demone dovrebbe essere scelto in base alla funzione, ma in caso di dubbi gli Imp sono i più comuni. È improbabile che l'Architettura di un cinema includa un Balron... a meno che nasconda qualcosa.

Per adattare al meglio un'Architettura sul Meatspace, si è liberi di sostituire qualsiasi Programma ottenuto con un altro di pari Costo e modificare l'ordine dei piani. Oppure, invece di tirare, si può scegliere il contenuto dei piani durante il Passo 2, così da avere un'Architettura più personalizzata, ma bilanciata. Ogni tanto si può anche inserire un piano da un'Architettura di un Livello di Difficoltà superiore a quello scelto, così da creare una specie di "boss del livello".

▶ Architettura di Rete: Primi Due Piani (L'Ingresso)

Tiro	Piano
1	File VD 6
2	Password VD 6
3	Password VD 8
4	Skunk
5	Wisp
6	Killer

▶ Architettura di Rete: Piani Inferiori

Tiro (3d6)	Piano Base	Piano Standard	Piano Non Comune	Piano Avanzato
3	Cerbero	Cerbero ×2	Kraken	Cerbero ×3
4	Sabertooth	Cerbero, Killer	Cerbero, Scorpion	Cobra ×2
5	Raven ×2	Skunk ×2	Cerbero, Killer	Cerbero, Lich
6	Cerbero	Sabertooth	Raven ×2	Wisp ×3
7	Wisp	Scorpion	Sabertooth	Cerbero, Sabertooth
8	Raven	Cerbero	Cerbero	Kraken
9	**Password VD 6**	**Password VD 8**	**Password VD 10**	**Password VD 12**
10	**File VD 6**	**File VD 8**	**File VD 10**	**File VD 12**
11	**Nodo di Controllo VD 6**	**Nodo di Controllo VD 8**	**Nodo di Controllo VD 10**	**Nodo di Controllo VD 12**
12	**Password VD 6**	**Password VD 8**	**Password VD 10**	**Password VD 12**
13	Skunk	Cobra	Killer	Giant
14	Cobra	Killer	Lich	Dragon
15	Scorpion	Lich	Dragon	Killer, Scorpion
16	Killer, Skunk	Cobra	Cobra, Raven	Kraken
17	Wisp ×3	Raven ×3	Dragon, Wisp	Raven, Wisp, Cerbero
18	Lich	Lich, Raven	Giant	Dragon ×2

DEMONI E DIFESE

UNA CASSETTA DEGLI ATTREZZI PER IL GM

Un modo per vivacizzare il luogo dov'è installata un'Architettura di Rete è riempirlo di difese e, magari, inserire un Demone che le controlli.

DEMONE

Negli Anni Rossi, i "Demoni" sono un tipo molto specifico di Black ICE Intelligente. Non si tratta di vere IA prebelliche, che sono state pesantemente limitate dopo la 4ª Guerra Corporativa.

I "Demoni" sono progettati per attaccare bersagli nel Meatspace (per esempio, la squadra di supporto di un Netrunner) usando i dispositivi collegati ai Nodi di Controllo, come droni e torrette.

Per questo hanno valori d'**Interfaccia** e **Combattimento**. Quest'ultimo include già STAT e Abilità e viene usato per attaccare e difendere con droni, torrette, ecc. sommandolo al risultato di 1d10. **I Demoni non possono attivare Programmi o altri Black ICE.**

Grazie a Interfaccia, dispongono di due Capacità d'Interfaccia che possono usare come Azioni NET: Zap (per difendersi) e Control (per utilizzare i Nodi di Controllo). **Anche se gestito da un Demone, un Nodo può essere attivato solo una volta per Turno ma, come un Netrunner, questi programmi possono controllare diversi Nodi contemporaneamente.** *È per questo che l'Arasaka installa molte torrette.*

Un Demone conosce alla perfezione la sua Architettura, quindi non è ostacolato dalle Password, sa sempre della presenza di un Netrunner e batte automaticamente in Velocità i Programmi.

Di conseguenza, sono privi di VEL e PER, perché è impossibile bypassarli, ma non hanno la possibilità di colpire di sorpresa i Netrunner che incontrano. Inoltre sono privi di DEF e si difendono usando Interfaccia + 1d10.

Appena individua un intruso grazie alle Telecamere d'Osservazione o un Netrunner entra nell'Architettura, un Demone si inserisce in cima all'Ordine d'Iniziativa. Durante il proprio Turno dà la priorità ad attivare i Nodi di Controllo e usa Zap solo se gli rimangono Azioni NET.

Il limite principale di un Demone è la sua "intelligenza" molto specifica e priva di libero arbitrio. Sono simili alle IA dei videogiochi, che rispondono a una serie di "trigger" con azioni predeterminate.

Per esempio, un Demone che controlli una torretta sa di dover attaccare chiunque entri se privo di un badge specifico. Questo è tutto. Se il badge del direttore del marketing è stato sostituito con uno difettoso, il Demone lo tratterà come un intruso.

▶ DEMONE

Nome	REZ	Interfaccia	Azioni NET	Combattimento
Imp	15	3	2	14
	Icona: una piccola sfera di luce arancione con corna rosse.			
Ifrit	25	4	3	14
	Icona: un enorme uomo nero, dal fisico atletico, con un elegante completo da sera, fez e pugnale.			
Balron	30	7	4	14
	Icona: un colossale mostro umanoide, con un futuristico braccio nero o ricoperto di tentacoli verdi che sibilano e luccicano.			

LEGGERE LE TABELLE DELLE DIFESE

Tipo: nome della Difesa.

Descrizione: descrizione della Difesa. Alcune presentano diverse opzioni tra cui scegliere durante la costruzione. Include il VD e il tempo necessario per superarla usando Elettronica e Sicurezza.

Innesco Standard: il più comune sistema d'attivazione. Il GM è libero di modificarlo a piacere.

Dati: altre informazioni, inclusa la VEL per le Difese Attive, il valore di Combattimento per quelle Fisse, la portata, i PF, il VD di Percezione per individuare quelle Ambientali e il CF.

Difese Attive

Le Difese Attive sono piccoli robot in grado di operare in modo indipendente nell'area. Sono come veicoli autonomi, che possono inseguire il bersaglio a lungo, di solito fino al perimetro della zona che pattugliano (come un edificio o un'area recintata). **A meno che siano controllati direttamente da un Netrunner, per rimanere operative le Difese Attive richiedono un Demone collegato al loro Nodo di Controllo.**

Quando una Difesa Attiva non viene controllata, può essere neutralizzata usando Elettronica e Sicurezza. Una volta fatto, è possibile pilotarla da remoto usando un Agent e restando entro 6m da uno dei punti d'accesso dell'Architettura. Ciò richiede un'Azione proprio come farebbe un Netrunner che usi Control.

Un Netrunner che controlla una Difesa Attiva utilizza le proprie Abilità per attaccare e difendere, come se stesse impugnando fisicamente le armi e il corpo del drone.

Tipo	Descrizione	Innesco Standard	Dati
Drone Aereo Grande	È dotato di due delle seguenti: • Pistola a Dardi con 8 Frecce Velenose • Pistola Molto Pesante con 8 Proiettili Perforanti • Telecamera d'Osservazione **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 21 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	VEL 6 • PF 20 Perimetro dell'Area Protetta.
Drone Ragno	È dotato di due delle seguenti: • Lanciagranate con 2 Granate Lacrimogene • Arma da Mischia Molto Pesante • Mitra Pesante con 40 Proiettili Base • Telecamera d'Osservazione **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 21 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	VEL 4 • PF 40 Perimetro dell'Area Protetta.
Drone Terrestre	Disponibile in vari modelli (sferico, cingolato, con ruote o serpente). È dotato di due delle seguenti: • Pistola Molto Pesante con 8 Proiettili Perforanti • Mitra con 30 Proiettili Base • Telecamera d'Osservazione **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 21 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	VEL 4 • PF 30 Perimetro dell'Area Protetta.
Mini Drone Aereo	È dotato di due delle seguenti: • Pistola a Dardi con 8 Frecce Velenose • Pistola Molto Pesante con 8 Proiettili Perforanti • Telecamera d'Osservazione **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	VEL 6 • PF 15 Perimetro dell'Area Protetta.
Sciame di Droni Aerei	Minuscoli droni volanti, grandi quanto una zanzara, con armi a nanocavo. L'intera nube è considerata una singola creatura con un'Arma da Mischia Molto Pesante. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	VEL 8 • PF 15 Perimetro dell'Area Protetta.

Difese Fisse

Le Difese Fisse sono sistemi immobili, limitati a singolo spazio o area. Sono considerate "attive", perché richiedono di essere programmate con una serie di condizioni che le portano ad attaccare. Ognuna è collegata a un Nodo di Controllo nell'Architettura di Rete ma, a differenza delle Difese Attive, non hanno bisogno di un Demone o Netrunner al comando. Quando lasciate a se stesse usano il proprio valore di Combattimento, che include STAT e Abilità, sommato a un 1d10. Essendo stazionarie non possono schivare.

Quando una Difesa Fissa non è controllata può essere neutralizzata usando Elettronica e Sicurezza. Una volta fatto, è possibile controllarla da remoto usando un Agent e restando entro 6m da uno dei punti d'accesso dell'Architettura. Ciò richiede un'Azione proprio come farebbe un Netrunner che usi Control.

Un Netrunner che controlla una Difesa Attiva utilizza le proprie Abilità per attaccare e difendere, come se essa fosse il suo stesso corpo.

Tipo	Descrizione	Innesco Standard	Dati
Arma da Mischia Automatica	Un'Arma da Mischia Molto Pesante autonoma, di solito collocata in un angolo della stanza. Spesso è una fresa ad acqua industriale o un monocavo rotante. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido. L'arma continua ad attaccare finché tutti i bersagli sono morti o oltre portata, oppure viene presentato un badge valido.	Combattimento 14 PF 25 Perimetro dell'Area Protetta.
Sciame Sanguinario Automatico	Un sistema automatico disperde uno sciame di naniti, simile a una nebbia rossa, nella stanza. I naniti inalati attaccano la vittima legandosi all'emoglobina e creando dei coaguli. I filtri per gas bloccano anche lo sciame. Chi si trova nell'Area Protetta deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 17 o subire 3d6 danni diretti ai PF. L'armatura non viene ablata. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 21 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	Singolo attacco contro tutti i bersagli. Perimetro dell'Area Protetta.
Torretta Automatica	Quest'arma autonoma viene, di solito, montata sul soffitto per avere il massimo campo di tiro. È possibile dotarla di ogni tipo di Arma a Distanza, ma le più comuni sono: • Fucile d'Assalto con 25 Proiettili Base • Pistola a Dardi con 8 Frecce Avvelenate • Lanciafiamme con 4 Cartucce a Pallini Incendiarie • Mitra Pesante con 40 Proiettili Base • Pistola Molto Pesante con 8 Proiettili Perforanti **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 21 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido. L'arma continua ad attaccare finché tutti i bersagli sono morti o oltre portata, oppure viene presentato un badge valido.	Combattimento 14 PF 25 Perimetro dell'Area Protetta.

Difese Ambientali

Le Difese Ambientali sono sistemi "installati" in una parte di una struttura. Di solito coprono zone limitate, come un corridoio, una stanza o un'area chiusa relativamente piccola. Molte sono inserite all'interno di pavimenti, muri e soffitti. Ognuna ha il proprio Nodo di Controllo nell'Architettura, ma sono tutte automatizzate. Per cui Demoni o Netrunner possono solo accenderle o spegnerle. Si attivano sempre all'innesco. **Se non c'è un Demone, l'attivazione del pavimento elettrificato la sera è compito dell'ultimo che esce dal palazzo.**

Quando una Difesa Ambientale non è controllata può essere neutralizzata usando Elettronica e Sicurezza. Una volta fatto, è possibile controllarla da remoto usando un Agent e restando entro 6m da uno dei punti d'accesso dell'Architettura. Ciò richiede un'Azione proprio come farebbe un Netrunner che usi Control.

Tipo	Descrizione	Innesco Standard	Dati
Ascensore con Gas Soporifero	Questa difesa sigilla ermeticamente tutte le aperture dell'area e la trappola si colloca in cima all'Ordine d'Iniziativa. Nel suo Turno chi si trova nell'Area Protetta deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 13. Chi fallisce cade Privo di Sensi, ma si sveglia se subisce danni o qualcun altro usa un'Azione per scuoterlo. La trappola può essere disattivata riducendola a 0 PF prima che tutti svengano. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Un bersaglio entra nell'Area Protetta.	PF 60 Percezione VD 17 per notarle Perimetro dell'Area Protetta
Battitori	Pistoni d'acciaio che calano in gruppo dal soffitto o emergono dai muri, infliggendo 6d6 danni al Corpo dei bersagli (ridotti dall'armatura). **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'Area Protetta.	PF 20 Percezione VD 17 per notarli CF 1 Perimetro dell'Area Protetta
Botola	Una sezione del pavimento ha un contrappeso e si apre su una fossa. Un bersaglio può tentare di salvarsi con una Prova d'Atletica VD 15. Se ha Mano Rampino o una Pistola a Rampino accessibile non serve alcuna Prova. Il fondo della fossa può avere una griglia di nanocavo o spuntoni che causano 6d6 danni al Corpo (ridotti dall'armatura). **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto.**	Il bersaglio mette piede sulla botola.	Percezione VD 17 per notarla Perimetro dell'Area Protetta
Goop	Una serie di ugelli spruzzano uno spesso collante attorno ai piedi e alle gambe del bersaglio, riducendone la VEL di 2d6 finché non esce dall'Area Protetta o distrugge la sostanza. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto.**	Il bersaglio entra nell'Area Protetta.	PF 10 Percezione VD 17 per notarli CF 1 Perimetro dell'Area Protetta
Griglia Laser	Una stretta griglia laser viene proiettata da soffitto e pareti. Toccarla equivale a subire un colpo da un'Arma da Mischia Pesante. Se è visibile può essere superata con una Prova di Contorsionismo VD 17. In caso di fallimento si tocca un laser. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'Area Protetta o si avvicina entro 2m.	Percezione VD 17 per notarla Perimetro dell'Area Protetta
Pannelli Stordenti	Pannelli simili a quadri o lavagne inseriti nei muri. Quando attivati emettono un lampo stordente di luce e suono. Chi si trova nell'area deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe o subire le Ferite Critiche Occhio Danneggiato e Orecchio Danneggiato per un minuto. Queste Ferite Critiche non causano Danni Bonus. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto.**	Un bersaglio arriva entro 2m da un pannello. L'area d'effetto è un quadrato di 10m centrato sul pannello.	PF 5 Percezione VD 17 per notarli Perimetro dell'Area Protetta
Pavimento Elettrificato	Questa griglia viene inserita nel pavimento e, quando attivata, genera scariche da 6d6 contro il Corpo del bersaglio. L'armatura le riduce, ma non viene ablata. La vittima subisce un'altra scarica alla fine di ogni suo Turno successivo finché non lascia la zona. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto.**	Il bersaglio mette piede sulla griglia.	PF 20 Percezione VD 17 per notarlo Perimetro dell'Area Protetta

Tipo	Descrizione	Innesco Standard	Dati
Pavimento Intrappolante	Questa rete di nanocavi sembra un comune tappeto. Una volta attivata si avvolge attorno ai piedi e alle gambe del bersaglio, riducendone la VEL di 1d6 finché questi non si allontana dal tappeto o lo distrugge. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto.**	Il bersaglio mette un piede sul tappeto.	PF 20 Percezione VD 17 per notarlo CF 1 Perimetro dell'Area Protetta
Pavimento Scivoloso	Una serie di ugelli spruzzano un liquido molto scivoloso sul pavimento. Chi esegue un Movimento nell'area deve superare una Prova d'Atletica VD 15 o cadere Prono. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto.**	Il bersaglio entra nell'Area Protetta.	PF 10 Percezione VD 17 per notarlo Perimetro dell'Area Protetta
Telecamere d'Osservazione	Vedono in condizioni di Bassa Luminosità, Infrarosso e UV e forniscono le immagini a un Demone o alla sicurezza. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 9 e 1 minuto.**	Il bersaglio entra nella stanza.	PF 5 Percezione VD 17 per notarle Coprono un'intera stanza o corridoio

ADRIAN MARC

SICUREZZA DOMESTICA 2045

Le costose soluzioni di sicurezza non sono un'esclusiva delle corporazioni. Chiunque abbia abbastanza soldi può procurarsele. Se avete bisogno di difese domestiche automatiche, aprite il portafoglio e correte al Mercato Notturno. Tutto comincia con un'Architettura di Rete.

COMPRARE UN'ARCHITETTURA DI RETE

Un'Architettura di Rete è parecchio costosa. Più piani ha, più cresce il prezzo per piano. Inoltre, le dimensioni determinano se può essere installata su un server portatile (delle dimensioni di un grosso zaino) e quanti Nodi di Controllo (venduti separatamente) può supportare. Attenzione, non è possibile aggiungere piani dopo l'acquisto. Le Architetture di Rete sono disponibili solo presso i Mercati Notturni che vendono Dispositivi Elettronici e gestiti da un Fixer di Grado 4 o superiore.

Numero di Piani	Nodi di Controllo Massimi	Portatile?	Costo per Piano
3-6	2	Sì	1.000 e$ (Molto Oneroso)
7-12	3	No	5.000 e$ (Lussuoso)
13-18	N/A	No	10.000 e$ (Superlussuoso)

AGGIUNGERE PASSWORD, NODI DI CONTROLLO E FILE

Una volta comprata l'Architettura bisogna popolarla. Ogni Password, Nodo di Controllo o File occupa un piano e ha un prezzo basato su quanto è difficile per un Netrunner superarlo. Le Architetture di Rete sono disponibili solo presso i Mercati Notturni che vendono Dispositivi Elettronici e gestiti da un Fixer di Grado 4 o superiore.

VD per il Netrunner	Costo
VD 6	500 e$ (Oneroso)
VD 8	1.000 e$ (Molto Oneroso)
VD 10	5.000 e$ (Lussuoso)
VD 12	10.000 e$ (Superlussuoso)

CHE TIPO DI SICUREZZA MI SERVE?

Nessuna Architettura di Rete è immune alle incursioni. Un Netrunner o Tecnico abbastanza abile può ritorcere qualsiasi difesa contro chi l'ha installata. Quindi attenzione!

A volte è meglio essere più discreti: per esempio, investire in Nodi di Controllo per telecamere e allarmi, File in cui salvare le registrazioni video e qualche brutto Black ICE per proteggerli.

Se, invece, si vuole mandare un messaggio chiaro, meglio usare sistemi letali. Comprate tutte le piccole Architetture che il vostro Fixer può procurarvi e riempitele fino al limite di Nodi di Controllo per Torrette Automatiche. Chiedete al Fixer di procurarvi un paio di bei lanciarazzi e dei razzi speciali con cui armare queste macchine assassine. Un Netrunner non può combinare nulla senza avvicinarsi, quindi fate sì che muoia nel tentativo.

DATA
Per maggiori informazioni sui Mercati Notturni vedere PAG. 337.

Aggiungere Demoni e Black ICE

Ora che c'è qualcosa da proteggere è il momento di riempire l'Architettura di Black ICE. Ogni Programma viene comprato e installato individualmente, collocandolo su un piano a scelta. Questi Black ICE costano e funzionano come quelli per i Cyberdeck, ma se si vuole aggiungerne due a un piano il prezzo di ciascuno raddoppia. Per metterne tre triplica. I Demoni sono un caso speciale e non possono essere montati a coppie o terzetti. Si può avere un solo Demone ogni sei piani. I Programmi per le Architetture di Rete sono disponibili solo presso i Mercati Notturni che vendono Dispositivi Elettronici e gestiti da un Fixer di Grado 4 o superiore.

Demone	Costo
Imp	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Ifrit	5.000 e$ (Lussuoso)
Balron	10.000 e$ (Superlussuoso)

Aggiungere Difese ai Nodi di Controllo

Come tocco finale, a ogni Nodo di Controllo si accoppia una Difesa. Se si vuole collegarli ad altro bisogna parlarne con il GM. Occorre stabilire come le Difese distinguono gli amici dai nemici e potrebbe essere utile avere un Demone che se ne occupi, a meno di non farlo manualmente.

Il prezzo di ciascuna Difesa dipende dalla difficoltà di neutralizzazione usando Elettronica e Sicurezza. Le Difese sono disponibili solo presso i Mercati Notturni che vendono Dispositivi Elettronici e gestiti da un Fixer di Grado 4 o superiore (per la lista completa vedere PAG. 212).

VD per Neutralizzare con Elettronica e Sicurezza	Costo
VD 9	500 e$ (Onerosa)
VD 13	1.000 e$ (Molto Onerosa)
VD 17	5.000 e$ (Lussuosa)
VD 21	10.000 e$ (Superlussuosa)

Esempio di Sicurezza Domestica

La settimana scorsa, qualcuno è entrato nel magazzino della TLB Ltd e la compagnia ha deciso di rinforzare la sicurezza. Inizia comprando un'**Architettura di Rete da 4 Piani** (1.000 e$/piano, totale 4.000 e$). Al primo piano installa un **Cerbero** (1.000 e$) e un **Killer** (1.000 e$), pagandoli entrambi il doppio per averli posizionati sullo stesso piano. Al secondo viene installata una **Password** VD 8 (1.000 e$), al terzo un altro **Cerbero** (500 e$, essendo l'unico Black ICE sul piano) e all'ultimo un **Nodo di Controllo** VD 8 (1.000 e$) collegato a una **Torretta Automatica** (5.000 e$). In totale il sistema di sicurezza costa ben 13.500 e$.

▶ Architettura di Rete della TLB Ltd

Piano	Dall'Altro Lato della "Porta"	VD
1	Cerbero, Killer	N/A
2	Password	Backdoor VD 8
3	Cerbero	N/A
4	Nodo di Controllo (Torretta Automatica)	Control VD 8

TRAUMA TEAM

PERCHÉ TI SPARERANNO ADDOSSO. UN SACCO.

Nel Tetro Futuro ti spareranno addosso. Un sacco. Questo capitolo spiega come curarsi *dopo* una sparatoria. I "Trauma Team" sono squadre di paramedici specializzati nel recuperare i clienti feriti o inermi.

Cosa Fare Quando un Personaggio Muore?

Cosa può fare un GM quando uno dei PG intraprende l'Ultimo Viaggio? Ecco alcuni consigli:

***Prepararsi al peggio**: All'inizio della campagna il GM può suggerire ai Giocatori di preparare Personaggi di scorta, a cui passare il testimone se il primo dovesse cadere. Possono essere parenti, amici o vecchi amanti. Il fatto che conoscano il defunto è molto utile e aiuta a inserirli nella Squadra senza troppe difficoltà.*

***Aspettare la fine**: L'altro elemento è preparare psicologicamente i Giocatori. Questo è ciò che Mike definisce "il samurai non teme la morte". **Cyberpunk**, in tutte le sue edizioni, ha sempre la fama di essere un gioco letale (ci sono persino delle vignette al riguardo). Quindi è meglio essere chiari sin dall'inizio: i Giocatori dovranno aspettarsi morti improvvise e brutali. Il GM dovrebbe convincerli che se ne andranno in un lampo di gloria e, quando succederà, sarà fantastico creare una scena eroica di cui tutti al tavolo parleranno per giorni.*

Soglie Ferita

Man mano che subisce danni, il Personaggio supera delle Soglie Ferita, che gli rendono difficile agire. Ogni nuova Soglia rimpiazza gli effetti delle precedenti.

La Soglia Ferita è determinata dal numero di Punti Ferita rimasti.

Soglia Ferita	Valore	Effetto	VD per Stabilizzare
Ferito Lievemente	Meno dei PF massimi	N/A	VD 10
Ferito Gravemente	Meno di metà dei PF massimi	-2 a tutte le Azioni	VD 13
Moribondo	Meno di 1 PF	-4 a tutte le Azioni -6 alla VEL (minimo 1) Bisogna superare un **Tiro della Morte** all'inizio di ogni Turno del Personaggio. Per ogni attacco subito da Moribondo, il Personaggio accumula una Ferita Critica e la **Penalità al Tiro della Morte** aumenta di 1.	VD 15 per ritornare a 1 PF, ma Privo di Sensi (svenuto per 1 minuto)
Morto	Tiro della Morte fallito	Morte	Non si torna indietro

Ferite Critiche

Quando due o più dadi di danno, in mischia o a distanza, ottengono un 6 si subisce una Ferita Critica!

Tirare 2d6 sulla Tabella delle Ferite Critiche appropriata fino a ottenere un risultato di cui il bersaglio non soffra attualmente. Se l'attacco non era un Colpo Mirato alla Testa si usa sempre la Tabella del Corpo.

Tutte le Ferite Critiche causano effetti orrendi e infliggono 5 danni aggiuntivi direttamente ai Punti Ferita. Questo Danno Bonus non riduce l'armatura né viene modificato dalla locazione.

Il Danno Bonus e le Ferite Critiche sono inflitti a prescindere dal fatto che il colpo principale superi il PA del bersaglio.

Ferite Critiche al Corpo

Tiro (2d6)	Ferita	Effetto	Rimedio Rapido	Trattamento
2	Braccio Smembrato	Il braccio è distrutto, ogni oggetto impugnato cade a terra. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17
3	Mano Smembrata	La mano è distrutta, ogni oggetto impugnato cade a terra. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17
4	Polmone Collassato	-2 VEL (minimo 1) **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	Paramedico VD 15	Chirurgia VD 15
5	Costole Rotte	Alla fine di ogni Turno in cui il PG si sposta di oltre 4m a piedi, subisce di nuovo il Danno Bonus direttamente ai PF.	Paramedico VD 13	Paramedico VD 15 o Chirurgia VD 13
6	Braccio Rotto	Il braccio è inutilizzabile. Ogni oggetto impugnato cade a terra.	Paramedico VD 13	Paramedico VD 15 o Chirurgia VD 13
7	Corpo Estraneo	Alla fine di ogni Turno in cui il PG si sposta di oltre 4m a piedi, subisce di nuovo il Danno Bonus direttamente ai PF.	Pronto Soccorso o Paramedico VD 13	Il Rimedio Rapido rimuove gli effetti all'istante
8	Gamba Rotta	-4 VEL (Minimo 1).	Paramedico VD 13	Paramedico VD 15 o Chirurgia VD 13
9	Strappo Muscolare	-2 agli Attacchi in Mischia.	Pronto Soccorso o Paramedico VD 13	Il Rimedio Rapido rimuove gli effetti all'istante
10	Lesione Spinale	Il prossimo Turno il PG non può compiere un'Azione, ma può Muoversi. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	Paramedico VD 15	Chirurgia VD 15
11	Dita Schiacciate	-4 a tutte le Azioni che richiedono quella mano.	Paramedico VD 13	Chirurgia VD 15
12	Gamba Smembrata	La gamba è distrutta. -6 VEL (minimo 1). Non si può schivare. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17

Ferite Critiche alla Testa

Tiro (2d6)	Ferita	Effetto	Rimedio Rapido	Trattamento
2	Occhio Perso	L'occhio è distrutto -4 agli Attacchi a Distanza e alle Prove di Percezione basate sulla vista. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17
3	Trauma Cranico	-2 a tutte le Azioni. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17
4	Occhio Danneggiato	-2 agli Attacchi a Distanza e alle Prove di Percezione basate sulla vista.	Paramedico VD 15	Chirurgia VD 13
5	Commozione Cerebrale	-2 a tutte le Azioni.	Pronto Soccorso o Paramedico VD 13	Il Rimedio Rapido rimuove gli effetti all'istante
6	Mascella Rotta	-4 a tutte le Azioni legate al parlare.	Paramedico VD 13	Paramedico o Chirurgia VD 13

Tiro (2d6)	Ferita	Effetto	Rimedio Rapido	Trattamento
7	Corpo Estraneo	Alla fine di ogni Turno in cui il PG si sposta di oltre 4m a piedi, subisce di nuovo il Danno Bonus direttamente ai PF.	Pronto Soccorso o Paramedico VD 13	Il Rimedio Rapido rimuove gli effetti all'istante
8	Colpo di Frusta	**La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	Paramedico VD 13	Paramedico o Chirurgia VD 13
9	Teschio Incrinato	I Colpi Mirati alla Testa moltiplicano per 3, invece che per 2, i danni che superano il PA. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	Paramedico VD 15	Paramedico o Chirurgia VD 15
10	Orecchio Danneggiato	Se il PG si muove di più di 4m a piedi non può Muoversi nel suo Turno seguente. -2 alle Prove di Percezione basate sull'udito.	Paramedico VD 13	Chirurgia VD 13
11	Laringe Schiacciata	Il PG non può parlare. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 15
12	Orecchio Perso	L'orecchio è distrutto. Se il PG si muove di più di 4m a piedi non può Muoversi nel suo Turno seguente. -4 alle Prove di Percezione basate sull'udito. **La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.**	N/A	Chirurgia VD 17

▶ Moribondo ◀

I Personaggi Moribondi subiscono una Ferita Critica ogni volta che vengono danneggiati da un Attacco. Inoltre la loro Penalità al Tiro della Morte aumenta di 1.

Tiro della Morte

All'inizio di ogni Turno in cui si è Moribondi bisogna effettuare un Tiro della Morte. Tirare 1d10. Se il risultato è inferiore al FIS, il Personaggio sopravvive e può agire normalmente. **Un 10 è un fallimento automatico.** Ogni volta che si effettua questo tiro, la Penalità al Tiro della Morte aumenta. Ciò significa che ai Tiri della Morte successivi si aggiunge +1, rendendo sempre più difficile sopravvivere. Questa penalità continua ad aumentare finché il Personaggio non viene Stabilizzato riportandolo a 1 PF, dopo di che si resetta alla Penalità Base al Tiro della Morte, modificata dalle Ferite Critiche.

Chi fallisce anche un solo Tiro delle Morte muore.

Da qui non si torna indietro.

Stabilizzare e Guarire

Se il Personaggio non ci lascia la pelle, vorrà tornare sulla Strada. Per dare inizio al processo di guarigione naturale bisogna prima essere Stabilizzati.

Il VD per Stabilizzare un bersaglio (anche se stessi) dipende dalla sua Soglia Ferita:

Ferito Lievemente VD 10
Ferito Gravemente VD 13
Moribondo VD 15

Stabilizzare richiede un'Azione e una Prova di TEC + **Pronto Soccorso** o **Paramedico** + 1d10.

Sono Stabilizzato. E Adesso?

Una volta Stabilizzato, il Personaggio recupera un numero di Punti Ferita pari al suo FIS per ogni giorno di riposo che passa tranquillo e senza affaticarsi, finché non ritorna pienamente efficiente. Se si affatica non solo non recupera alcun PF, ma le ferite si riaprono e dovrà essere Stabilizzato di nuovo.

... A Meno che tu non sia Moribondo

Chi è Moribondo e viene Stabilizzato ritorna subito a 1 PF ma Privo di Sensi. L'adrenalina non può più sostenerlo. Finché è svenuto non saprà cosa gli accade intorno e questa condizione dura un minuto. Se qualcuno lo riporta a Moribondo mentre è inerme dovrà effettuare il Tiro della Morte. Accade più spesso di quanto si creda.

Abilità Necessarie

In ***Cyberpunk RED*** ci sono quattro Abilità per curare: **Chirurgia, Cybertecnologia, Paramedico (×2)** e **Pronto Soccorso**.

Chirurgia

- Permette di Trattare anche le peggiori Ferite Critiche.
- È disponibile solo ai Meditech attraverso la Capacità di Ruolo Medicina.

Cybertecnologia

- Non permette di Stabilizzare.
- Può essere usata per Rimedi Rapidi e Trattare le Ferite Critiche inflitte al cyberware di rimpiazzo (come cyberarti e cyberocchi).

Paramedico (×2)

- Permette di Stabilizzare, applicare Rimedi Rapidi e Trattare tutto tranne le peggiori Ferite Critiche.
- Disponibile a tutti i Personaggi, ma è un'Abilità (×2).

Pronto Soccorso

- Permette di Stabilizzare, applicare Rimedi Rapidi e Trattare le Ferite Critiche più comuni.
- Disponibile a tutti i Personaggi, che devono sempre acquistarla almeno a +2.

Curare una Ferita Critica

Ci sono due modi per curare una Ferita Critica: **Rimedio Rapido** e **Trattamento**. A seconda della gravità una delle due opzioni potrebbe non essere utilizzabile o richiedere Abilità insolite. Le Ferite Critiche peggiori richiedono Chirurgia, che è esclusiva dei Meditech.

Un Rimedio Rapido rimuove gli Effetti della Ferita per il resto della giornata.

Ogni tentativo richiede un minuto.
È possibile applicarsi da soli un Rimedio Rapido.

Un Trattamento rimuove gli Effetti della Ferita per sempre.

Ogni tentativo richiede quattro ore.
Non è possibile Trattarsi da soli.

Ferite Critiche e Cybertecnologia

Se un Personaggio subisce una Ferita Critica a un pezzo di cyberware che rimpiazza una parte del corpo (cyberbraccio, cybergamba, cyberocchio) ne soffre tanto gli Effetti quanto il Danno Bonus. Tuttavia, può usare l'Abilità Cybertecnologia – invece di Pronto Soccorso, Paramedico o Chirurgia – per eseguire Rimedi Rapidi o Trattamenti sul pezzo. La Prova ha lo stesso VD e tempi di quella normale.

Trauma Team: Argento o Exec?

Man mano che la rosa di clienti si allargava, il Trauma Team ha adeguato il proprio tariffario, offrendo due livelli di servizio: **Argento** (500 e$/mese) ed **Executive** (1.000 e$/mese).

Gli abbonati **Argento** devono pagare i Trattamenti che richiedono Chirurgia allo stesso prezzo di un ospedale. Se qualcuno non desidera questo extra, il Trauma Team farà tutto il possibile usando l'Abilità Paramedico, prima di lasciarlo all'ospedale più vicino.

La copertura **Executive** include nella tariffa tutti i Trattamenti Chirurgici.

DATA

Per maggiori informazioni sul Trauma Team come corporazione vedere **PAG. 279**.

Entrambi i piani sono trasferibili, ma non a più persone. È possibile usare il proprio per un amico che ne è sprovvisto, ma non per due contemporaneamente. Non è neppure possibile trasferirlo se si è già in cura. Registrare la propria Carta Trauma Team su un Agent collegato a un Biomonitor permette al dispositivo di chiamare i soccorsi durante uno scontro a fuoco, senza usare un'Azione, **quando il Personaggio ha un numero di PF inferiore a metà del suo FIS o subisce una Ferita Critica che distrugge una parte del corpo**. Se la Carta viene registrata sull'Agent di un amico, anche questo potrà chiamare il Trauma Team, ma sarà il titolare a pagare. In ogni altro caso, chiamare il Trauma Team richiede un'Azione e può essere fatto ogni volta che si viene feriti.

Se si fa incazzare il Team chiamandolo per ferite di poco conto, potrebbe non rispondere alla chiamata successiva.

Una volta chiamato il Trauma Team, tirare 1d6. Il risultato è il numero di Round prima che la squadra arrivi, inserendosi in cima all'Ordine d'Iniziativa. I membri del Trauma Team sono gestiti come i Rinforzi del Tutore dell'Ordine, ossia hanno PA, PF, VEL, FIS e una **Base di Combattimento**. Questo valore include STAT e Abilità e viene sommato a 1d10 quando attaccano con le armi in dotazione o si difendono. **Non possono schivare i proiettili.**

Una squadra è formata da cinque membri: un Dottore, un Assistente, un Pilota e due Agenti della Sicurezza. Arrivano in volo con un AV-4 dotato di un Supporto per Arma Pesante con uno Tsunami Arms Helix (**PAG. 347**). Il velivolo è dotato di equipaggiamento medico, compresi quattro Crioserbatoi e un tavolo operatorio all'avanguardia.

È motivo d'orgoglio per il Trauma Team arrivare il più vicino possibile all'azione e mettere al sicuro i pazienti in sacche dotate di Criopompe nello stesso Turno in cui atterra. Appena gli abbonati sono al sicuro a bordo, si ritira saturando l'area con fuoco di copertura.

Membro del Trauma Team	Base di Combattimento	PA	PF	VEL e FIS
Dottore del Trauma Team Un Meditech con Corazza Leggera, armato di Criopompa, Pistola Pesante e due aerodermiche caricate con dosi di Rapidetox. Può usare la sua Base di Combattimento per le seguenti Abilità: Chirurgia, Paramedico, Pronto Soccorso e Tecnologia Medica.	10	11	20	4
Assistente Medico del Trauma Team Un Meditech con Kevlar®, armato di Criopompa e Scudo Balistico. Può usare la sua Base di Combattimento per le seguenti Abilità: Paramedico, Pilotare Aeromobili, Pronto Soccorso e Tecnologia Medica.	10	7	25	6
Pilota del Trauma Team Un pilota con Kevlar®, armato di Pistola Molto Pesante. Può usare la sua Base di Combattimento per le seguenti Abilità: Pilotare Aeromobili, Pronto Soccorso e Tecnologia degli Aeromobili.	10	7	25	6
Agenti di Sicurezza del Trauma Team (×2) Mercenari con Corazze Pesanti e Fucili d'Assalto.	10	13	30	4

FINIRE ALL'OSPEDALE

I progressi della medicina hanno ridotto molte procedure a semplici visite ambulatoriali, che non richiedono più di quattro ore per Trattamento, abbassando notevolmente i costi. **Al check-in dell'ospedale si paga solo il prezzo per il VD più alto necessario per Stabilizzare o Trattare il paziente fino a completa guarigione.** Ogni altra procedura necessaria è inclusa. Probabilmente sarete dimessi il giorno stesso in cui vi hanno portato in ospedale, liberi di continuare il recupero a casa. Chi preferisce restare in un letto d'ospedale deve pagare 100 e$ (Premium) a notte. Chi non può saldare il conto quando viene dimesso può chiedere una dilazione e pagare all'inizio del mese successivo. Chi non onora questo debito potrebbe ritrovarsi perseguitato da agenti di recupero crediti... e nessuno li vuole alle calcagna. **Ecco quanto costa un giro in ospedale:**

VD più Alto per Stabilizzare o Trattare una Ferita Critica Durante la Visita	Costo
VD 17 o più	1.000 e$ (Molto Oneroso)
VD 15	500 e$ (Oneroso)
VD 13	100 e$ (Premium)
VD 10	50 e$ (Costoso)

Pezzi di Ricambio

Quando un Personaggio perde una parte del corpo a causa di un Colpo Critico (come Occhio Perso o Braccio Smembrato) ha diversi modi per sostituirla.

I Trattamenti standard di molti ospedali includono parti clonate dai tessuti del paziente e portate artificialmente alle giuste dimensioni, oppure pezzi di cyberware medico, che non offrono alcun beneficio oltre a ripristinare la piena funzionalità del corpo. Questo cyberware non include Slot Opzioni (per Squartatori o Chyron), non è considerato cyberware per il calcolo dei danni, ma non causa Perdite d'Umanità.

Se un paziente vuole un vero rimpiazzo cibernetico deve prima pagare il Trattamento per curare la Ferita Critica e poi il costo del cyberware. Per esempio, se Nightingale perdesse il braccio in uno scontro e volesse un cyberbraccio modificabile, dovrebbe pagare 1.000 e$ di trattamento e 500 e$ per la protesi.

Bodybank

La diffusione di nuove tecnologie per la clonazione di parti del corpo, di cui fu pioniera la Biotechnica durante la 4ª Guerra Corporativa, ha mandato in crisi il mercato dei cadaveri. Le parti clonate sono tanto comuni che, **per la prima volta nella storia del recupero di organi, la gente vale più da viva che da morta**. Per restare sul mercato, la Bodybank ha cambiato modello di business, decidendo di fornire organi clonati ai pazienti. Di conseguenza, ha smesso di pagare per ottenere corpi (legalmente o illegalmente). Oggi il costo di un rimpiazzo è incluso in quello dell'operazione. Comprare un pezzo in criosospensione "in caso di necessità" costa appena 50 e$ (Costoso).

Cyberware di Recupero

Il cyberware recuperato dai cadaveri ha ancora valore sul mercato, se rimosso correttamente. Solo i Meditech sono capaci di farlo senza distruggerlo (eccetto per le parti più facili da rimuovere, come Alveoli e Cyberarti con Innesti Cambio Rapido). Il VD per recuperarlo è pari a quello per installarlo su un nuovo paziente. Il cyberware distrutto non ha valore, ma può essere riparato con l'Abilità Cybertecnologia. Sia recuperarlo che installarlo richiede quattro ore. In caso di fallimento se ne sprecano due e il cyberware viene distrutto. Chi non ha problemi del genere può prendere un machete e staccare un Cyberbraccio in un minuto, ma dovrà ripararlo prima di poterlo riutilizzare. Anche se l'installazione di cyberware acquistato legalmente è compresa nel prezzo, ci sono diversi motivi per volere componenti non tracciabili, uno su tutti la privacy. Il paziente subisce la normale Perdita d'Umanità dovuta all'installazione.

Non ci si può installare cyberware da soli a meno che sia una procedura da Centro Commerciale.

Installazione Normale	VD Chirurgia (solo Meditech)	Costo per Installarlo in Ospedale
Centro Commerciale	VD 13	100 e$ (Premium)
Clinica	VD 15	500 e$ (Onerosa)
Ospedale	VD 17	1.000 e$ (Molto Onerosa)

Bioscultura

Mentre siete in ospedale per farvi sistemare delle ferite, perché non investire un po' di grano in un nuovo look? Negli Anni Rossi l'arte delle Bioscultura ha vissuto un vero e proprio rinascimento. Grazie al basso costo dei tessuti cresciuti in provetta, è ora accessibile a nuove fasce di popolazione. Questo ha portato a un rinnovo delle pratiche: il cancro della pelle e la Perdita d'Umanità associati alla Bioscultura sono stati eliminati grazie

a innesti più compatibili. Il costo dei materiali è tanto basso che negozi di strada come Bodyshoppe e Doc's R Us™ possono sfruttare tutte le possibilità di questa tecnica, reinventando il catalogo a ogni stagione. **Non è più possibile distinguere a prima vista Bioscolpiti e "naturali". È molto più facile credere che le persone troppo attraenti siano Bioscolpite.**

Anche la Bioscultura Esotica – modifiche fantastiche che includono elementi alieni e non umani, come vibrisse, grugni, criniere, pelle da rettile, pelliccia, code, zoccoli, antenne, artigli, pinne e zampe – è divenuta più economica. Tuttavia, queste modifiche causano Perdite d'Umanità per via dei loro effetti estremi e sono relegate a quei gruppi ai margini della società, come gang con motivi animali o cultori. Questi "Esotici" (così vengono chiamati coloro che si innestano questa Bioscultura) impiegano spesso cyberware per potenziarsi in linea con il loro aspetto.

Un Meditech abile può eseguire interventi di Bioscultura da solo. La procedura richiede quattro ore. Un fallimento fa perdere il materiale e due ore di lavoro.

Non è possibile Bioscolpirsi da soli.

DATA

La Bioscultura può essere usata a scopo cosmetico o terapeutico, tra cui per esempio la rimozione di tessuto cicatriziale, il rimedio a danni provocati dal cancro (nonché per la sua terapia), e il processo di riassegnazione del sesso.

Bioscultura	Installazione	Costo	Perdità d'Umanità	VD Chirurgia (solo Meditech)
Standard	Clinica	500 e$ (Onerosa)	N/A	VD 15: i materiali costano 100 e$ (Premium)
Esotica	Ospedale	1.000 e$ (Molto Onerosa)	4d6	VD 15: i materiali costano 500 e$ (Onerosi)

DROGHE DI STRADA

Le droghe sono un casino e, a lungo andare, possono incasinare un Personaggio.

Di solito, iniettare una dose a un bersaglio richiede un'Azione e l'uso di un'aerodermica, se non è consenziente ci vorrà un'Azione e un Attacco in Mischia, che inietta la sostanza invece di causare danni.

Chi riceve una dose subisce automaticamente l'Effetto Primario. Quando questo si esaurisce, il Personaggio tira VOL + Resistere a Tortura/Droghe + 1d10 contro il VD dell'Effetto Secondario. Quest'ultimo è permanente e causa dipendenza finché non si va in terapia. Assumere più dosi estende la durata dell'Effetto Primario della durata base della droga.

Black Lace

Costo per Dose: 50 e$ (Costoso)

Effetto Primario

- Dura 24 ore.
- Il Personaggio perde 2d6 Umanità quando la assume, che recupera se resiste all'Effetto Secondario.
- Per la durata dell'Effetto Primario, il Personaggio ignora le conseguenze della Soglia Ferito Gravemente.

Effetto Secondario (VD 17)

- L'umanità persa a causa dell'Effetto Primario non viene recuperata.
- Il Personaggio, se non era già dipendente dal Black Lace, lo diventa. Finché resta dipendente i suoi RIF sono ridotti di 2 quando non è sotto l'Effetto Primario della droga.

DATA

Per liberarsi della dipendenza c'è la terapia. Per maggiori dettagli vedere PAG. 229.

Blue Glass

Costo per Dose: 20 e$ (Comune)

Effetto Primario

- Dura 4 ore.
- Per la durata dell'Effetto Primario, il GM comunicherà al Personaggio quando sta "flashando", ossia sperimentando brevi ma potenti allucinazioni dai colori vorticosi e vibranti. Quando ciò accade si perde la capacità di effettuare un'Azione nel proprio Turno.

Effetto Secondario (VD 15)

- Il Personaggio, se non era già dipendente dal Blue Glass, lo diventa.
- Finché resta dipendente, il GM comunicherà al Personaggio quando sta "flashando", ossia sperimentando brevi ma potenti allucinazioni dai colori vorticosi e vibranti. Quando ciò accade si perde la capacità di effettuare un'Azione nel proprio Turno.
- Di solito, un drogato di Blue Glass "flasha" una volta all'ora, ma questo varia da persona a persona.
- Per chi è dipendente l'Effetto Primario cambia. Invece di causare "flash", li sopprime: adesso bisogna drogarsi per restare lucidi.

Boost

Costo per Dose: 50 e$ (Costoso)

Effetto Primario

- Dura 24 ore.
- Per la durata dell'Effetto Primario, l'INT del Personaggio aumenta di 2. Questo effetto può portarla oltre 8.

Effetto Secondario (VD 17)

- Il Personaggio, se non era già dipendente dal Boost, lo diventa. Finché resta tale la sua INT è ridotta di 2.

HUNTANG

Smash

Costo per Dose: 10 e$ (Economico)

Effetto Primario

- Dura 4 ore.
- Liquido giallo e schiumoso in lattina, venduto dappertutto.
- Per la durata dell'Effetto Primario, il Personaggio è euforico, rilassato, felice e pronto a far festa. Ciò gli conferisce +2 alle seguenti Abilità: Contorsionismo, Conversazione, Danzare, Persuasione, Recitare e Sensibilità.

Effetto Secondario (VD 15)

- Il Personaggio, se non era già dipendente dallo Smash, lo diventa. Finché resta tale prova un generale disinteresse per le attività piacevoli, subendo -2 alle seguenti Abilità: Contorsionismo, Conversazione, Danzare, Persuasione, Recitare e Sensibilità.
- Ogni tanto, il GM comunicherà al Giocatore che ha voglia di altro Smash e questi dovrebbe fare del proprio meglio per interpretare tale desiderio.

Synthcoke

Costo per Dose: 20 e$ (Comune)

Effetto Primario

- Dura 4 ore.
- Per la durata dell'Effetto Primario, i RIF del Personaggio aumentano di 1. Questo può portarli oltre 8. Tuttavia diventa anche paranoico.
- Ogni tanto, entro la durata, il GM comunicherà al Giocatore che sta avendo un attacco di paranoia e questi dovrebbe fare del proprio meglio per interpretarlo.

Effetto Secondario (VD 17)

- Il Personaggio, se non era già dipendente dalla Synthcoke, lo diventa. Finché lo resta i suoi RIF calano di 2, a meno che sia sotto l'Effetto Primario della droga.
- Ogni tanto, il GM comunicherà al Giocatore che ha voglia di altra Synthcoke e questi dovrebbe fare del proprio meglio per interpretare tale desiderio.

Terapia per tutti!

Per ogni punto della Statistica EMP, un Personaggio ha 10 di Umanità. Per esempio, chi inizia con EMP 5 ha Umanità 50. Man mano che si subiscono Perdite d'Umanità (principalmente dovute al cyberware) si perdono punti. Ogni volta che la decina dell'Umanità cambia (per esempio, passando da 50 a 46) anche il valore di EMP si abbassa diventando uguale alla decina (nel nostro caso da 5 a 4).

È qui che entra in campo la Terapia, per chi vuole superare una dipendenza o conservare tutto il proprio cyberware senza perdere empatia. Di sicuro non è un trattamento economico né facile, ma molto più veloce che in passato. La maggior parte dei miglioramenti in questo campo sono dovuti ai farmaci sviluppati dalla Biotechnica durante la 4ª Guerra Corporativa.

Un Meditech capace può eseguire Terapie grazie all'Abilità Tecnologia Medica, ottenuta dalla sua Capacità di Ruolo. Ogni ciclo di Terapia richiede sette giorni, durante i quali medico e paziente non possono dedicarsi ad altro. Alla fine della settimana, il medico effettua una Prova contro il VD della Terapia. **Se fallisce ha sprecato tempo e i farmaci. La Biotechnica controlla il commercio di questi composti, che vanno acquistati direttamente dalla Corporazione.** Il prezzo delle Terapie non include un letto d'ospedale. Se il paziente vuole restare ricoverato deve pagare 100 e$ a notte.

I Meditech non possono farsi Terapia da soli.

Sì, vedo regolarmente il mio terapista. Certo, sono un killer a pagamento, ma non vuol dire che non possa prendermi cura della mia salute mentale.
— Cooper

Terapia	Descrizione	Costo	Effetto	VD Tecnologia Medica
Dipendenza	Una settimana di psicoterapia intensiva combinata con dosi di farmaci anti-dipendenza in un ambiente sicuro.	1.000 e$ (Molto Onerosa)	Il paziente si libera delle sue dipendenze, ma se prima di un anno dovesse effettuare una Prova contro l'Effetto Secondario di una sostanza a cui era assuefatto fallirà automaticamente.	VD 15 I materiali costano 500 e$ (Onerosi)
Perdita d'Umanità Standard	Una settimana di psicoterapia intensiva, che include controllo della rabbia, ipnosi e riprogrammazione mentale minore, con l'aiuto di farmaci e un ambiente sicuro, che può essere simulato con braindance medica.	500 e$ (Onerosa)	Il paziente recupera 2d6 Umanità. **Non è possibile recuperare *tutta* la propria Umanità senza rimuovere il cyberware. Ogni componente riduce l'Umanità massima raggiungibile di 2, il Borgware di 4. Il cyberware con Perdita d'Umanità 0 non modifica il valore massimo.**	VD 15 I materiali costano 100 e$ (Premium)
Perdita d'Umanità Estrema	Una settimana di psicoterapia intensiva, focalizzata sulla riprogrammazione mentale. Richiede farmaci all'avanguardia e un ambiente sicuro, che può essere simulato con braindance medica.	1.000 e$ (Molto Onerosa)	Il paziente recupera 4d6 Umanità. **Non è possibile recuperare tutta la propria Umanità senza rimuovere il cyberware. Ogni componente riduce l'Umanità massima raggiungibile di 2, il Borgware di 4. Il cyberware con Perdita d'Umanità 0 non modifica il valore massimo.**	VD 17 I materiali costano 500 e$ (Onerosi)

Cyberpsicosi

La **Perdita d'Umanità** rappresenta una carenza di empatia verso il prossimo e una speculare mancanza di istinto di autoconservazione. Chi ha Umanità bassa ha difficoltà a considerare se stesso e gli altri come "reali". Vede tutti come *un insieme di pezzi di ricambio, invece che esseri viventi.* È una tipologia di **disturbo dissociativo**.

Secondo la Mayo Clinic: *la dissociazione è un processo mentale che scollega una persona dai suoi pensieri, sentimenti, ricordi e senso d'identità. I disturbi dissociativi che richiedono terapia includono amnesia, fughe dissociative, spersonalizzazione e disturbi dell'identità. Questi possono essere causati da eventi traumatici nell'età adulta, come guerra, torture o sopravvivere a disastri naturali.*

Disturbo di Depersonalizzazione

La depersonalizzazione è caratterizzata dalla sensazione di essere altro rispetto alla propria vita, pensieri e sentimenti. Chi ne soffre si sente distante ed emotivamente non coinvolto da essi, come se stesse guardando un film noioso. Altri sintomi comuni includono problemi di concentrazione e memoria. I pazienti potrebbero sentirsi 'storditi', come privi di controllo, avere l'impressione che il tempo rallenti o percepire il proprio corpo come se avesse forma o dimensioni diverse dal normale. Nei casi più estremi potrebbero non riconoscersi allo specchio.

Cosa c'entra il Cyberware

La cyberpsicosi non è causata dalla semplice installazione di cyberware, ma dalla scelta *volontaria* di sostituire un parte del corpo *funzionante* con una macchina. Di solito non è considerato sano decidere di tagliarsi un braccio o un organo. Un buco all'orecchio presenta un certo livello di danno personale, ma tanto piccolo da risultare appena percepibile e non rimuove alcunché. Al contrario, sostituire parti di sé per motivi puramente estetici o per ottenere un vantaggio competitivo significa mettere a tacere il proprio istinto di autoconservazione.

La cyberpsicosi interviene quando il soggetto inizia a modificare il proprio corpo in modo compulsivo, percependolo come un oggetto da alterare a piacere, un esempio di disturbo dissociativo della personalità.

Perché tutto questo non si applica a chi ha subito installazioni non richieste di cyberware:

Rimpiazzare parti perse o danneggiate con sostituti clonati o cyberware medico (che costa 50 e$ da solo o è incluso nel prezzo del ricovero nei rari casi in cui i tessuti clonati non siano disponibili) non causa dissociazione. Il motivo è che questi sostituti sono progettati per fare sentire il paziente nuovamente "integro", *rafforzando* la percezione del proprio corpo. Invece sostituire un arto con un cyberbraccio dotato di lame e nocche blindate è una scelta volontaria di potenziamento eccessivo, che porta a una Perdita d'Umanità.

Traumi Psicologici

Il cyberware non è l'unica cosa che può causare Perdite d'Umanità. Queste si verificano anche subendo gravi esperienze traumatiche, come torture o sopravvivere a un disastro naturale. Sfortunatamente, gli Edgerunner affrontano spesso circostanze simili. Tutto questo è sotto il controllo del GM, che potrebbe inserire una **Perdità d'Umanità** di fronte ad alcuni eventi o situazioni (come incontrare un gruppo di scavvers che divorano un bambino).

Tipo di Trauma	Esempio	Perdita d'Umanità
Trauma Fisico Occasionale	Tortura.	1d6
Trauma Psicologico Occasionale	Essere testimoni di una morte o mutilazione particolarmente orrenda.	1d6
Stress Psicologico a Lungo Termine	Essere rapiti, imprigionati o vittime di abusi prolungati.	2d6
Fattori di Stress Ambientale a Lungo Termine	Fame, essere intrappolato in una zona di guerra, essere testimone delle conseguenze di un disastro o vivere in costante pericolo per almeno un mese.	2d6

Discorsi Difficili

Una parte importante nel conoscere i propri Giocatori è capire cosa può turbarli. ***Cyberpunk RED*** *è un'ambientazione adulta e spesso si confronta con temi problematici. Mettere in scena qualcosa che turbi un Giocatore, lo faccia arrabbiare o deprimere è un modo sicuro per rovinare una sessione, quindi è meglio stabilire dei paletti in anticipo.*

Nel gioco di ruolo esiste il concetto di "linee e veli". Le linee sono confini assoluti, ciò che un Giocatore non vuole vedere assolutamente. I veli sono ciò che può essere incluso nella storia, ma che i Giocatori preferiscono non sia descritto e risolto con una "dissolvenza a nero".

Se, come GM, non sei sicuro di come parlare con i tuoi Giocatori di argomenti delicati, ci sono numerosi strumenti gratuiti online per aiutarti ad avviare la conversazione.

Effetti della Cyberpsicosi

La cyberpsicosi non si manifesta sempre con la violenza, né tutti i cyberpsicotici sono violenti. Tuttavia, in numerosi casi, chi ha già manifestato patologie psicotiche o sociopatiche le porta all'estremo. In particolare la tendenza a considerare gli altri come oggetti da usare e distruggere senza particolare rimorso o preoccupazione.

Secondo la Hare Psychopathy Checklist, la cyberpsicosi include:

- Eccessivo senso di sé
- Bisogno di stimoli
- Impostore/manipolativo
- Assenza di rimorso o senso di colpa
- Mancanza di empatia
- Scarso controllo comportamentale
- Impulsività
- Mancanza di accettazione della responsabilità per le proprie azioni
- Versatilità criminale

In gioco si assume che chi ha già EMP bassa mostri uno o più di questi sintomi e che l'accumulo di cyberware non necessario possa provocare una reazione.

Dissociazione
+ Tendenze Psicotiche =
Cyberpsicosi

o, per dirla in altro modo...

"Io sono un oggetto."
+ "Tutti gli altri sono oggetti." =
"Perché non dovrei distruggere chiunque si metta sulla mia strada?"

Al di là delle meccaniche di gioco, questi sono i fatti:

- Chi ha già Empatia bassa tenderà verso disturbi dissociativi.
- Inoltre potrebbe avere patologie psicotiche o schizofreniche latenti (anche queste rappresentate dal basso valore di EMP).
- Sostituire parti del corpo per ragioni non terapeutiche peggiora tali disturbi. Lo stesso fanno i traumi psicologici.
- Maggiore è la dissociazione, più è probabile che emergano altri sintomi.
- Quando è arrabbiato, irritato o bisognoso di stimoli, il Personaggio aggredisce a caso o per "divertimento".

Regole della Cyberpsicosi

Se la tua Empatia è...

3 o Superiore

Nessuna cyberpsicosi o disturbo dissociativo.

Pari a 2

Disturbo dissociativo borderline. Ti devi sforzare a interpretare il Personaggio di conseguenza.

Pari a 1

Disturbo dissociativo e cyberpsicosi borderline. Il Personaggio manifesta almeno tre tratti della Hare Psychopathy Checklist, che devi interpretare di conseguenza.

Pari a 0

Cyberpsicosi. Il Personaggio manifesta almeno cinque tratti della Hare Psychopathy Checklist, che devi interpretare di conseguenza.

Pari a 0 e Umanità Negativa

Cyberpsicosi estrema. Il Personaggio viene consegnato al GM, che lo interpreta esasperandone i tratti peggiori. Potrai riacquistarne il controllo solo se, in qualche modo, il valore di Umanità ritorna positivo.

I cyberpsicotici violenti che diventano un pericolo per la comunità sono le prede di un'unità della polizia detta Psicosquadra o C-Swat. Di solito vengono uccisi, molto raramente catturati e riabilitati.

BENVENUTI NEL TETRO FUTURO

"Sturatevi le orecchie, punk. Il mio vecchio diceva sempre che la Storia vi morderà il culo se non imparerete qualcosa da lei. È come un cane rabbioso che vi inseguirà se continuate ad avvicinarvi alla sua tana. Quindi, adesso che siete sulla Strada, sto per spiegarvi un po' di storia e dovete impararla in fretta. Perché nessuno vuole farsi mordere da questa bestiaccia."

Trace Santiago

Come mai è andata così male?

La caduta dell'America

Alla fine degli anni '80 era chiaro che gli Stati Uniti erano nei guai. Molte norme sociali si erano dissolte sotto i colpi di un'ondata di lobby in competizione, mode alimentate dai media e un diffuso modo di pensare che proclamava a gran voce: "Prima io!".

Nel 1994, il numero di senzatetto era arrivato a ventuno milioni. La rivoluzione tecnologica spaccò l'economia, creando due ceti completamente separati: da una parte professionisti corporativi ricchi, orientati alla tecnologia e consumisti; dall'altra tute blu povere, economicamente instabili e poco qualificate. La classe media venne quasi cancellata. Su queste vergognose premesse nacque l'America del terzo millennio.

Ecco alcuni dei fattori principali che portarono al collasso della nazione.

Collasso Urbano

Controllati da potenti Corporazioni, i quartieri del business nelle grandi città erano diventati vetrine pulite, ordinate, ben illuminate, prive di crimini e povertà. Attorno a questi centri c'erano le Zone di Combattimento: sobborghi decrepiti e squallidi, ghetti devastati abitati da booster e altri violenti psicopatici. Le cinture esterne, anch'esse controllate dalle Corporazioni, erano invece zone sicure e ben sorvegliate, dove i dirigenti potevano avere una casa e metter su famiglia in relativa tranquillità.

Governo Corrotto e Inefficace

Sotto il controllo della corrotta Banda dei Quattro (un gruppo di quattro agenzie governative, NSA, CIA, DEA e FBI, guidato da un vicepresidente, geniale e psicopatico) il governo americano fu gestito come un'organizzazione mafiosa. La Banda inseguì spietatamente il profitto, distruggendo il sistema previdenziale e medico, eliminando i sussidi pubblici (eccetto quelli legati alle Corporazioni loro clienti) e usando le risorse statali come salvadanaio personale. L'unica branca del governo che rimase intoccata furono le forze armate, che la Banda ricoprì d'oro per garantirsene la fedeltà e finanziare le proprie politiche di espansionismo militare.

Quando tutto questo fu portato alla luce, il Senato non era più funzionale (dopo anni di ubbidienza e intimidazioni), la Corte Suprema non era più la massima autorità giudiziaria del Paese a causa del gran numero di autoproclamatisi "Stati Liberi" e gran parte dell'apparato brucratico era collassato, lasciando la nazione incapace di affrontare le crisi che devastavano la popolazione.

La Nascita degli Stati Liberi

Molti stati, stufi delle azioni inutili e dittatoriali dei burocrati di Washington D.C. (e delle macchinazioni appena scoperte della Banda dei Quattro) si separarono dal resto del Paese; prima la California, nord e poi sud, il Texas, l'Oregon, Washington e i due Dakota. Questi nuovi "Stati Liberi" approvarono proprie costituzioni (tutte molto simili), strinsero accordi commerciali e, soprattutto, smisero di inviare tasse a Washington D.C. Questo accelerò il collasso.

La Nuova Dustbowl

A causa degli effetti del riscaldamento globale e della mancanza di preparazione, vaste aree dell'emisfero boreale subirono annate di siccità. In tutto il Midwest, molte piccole città vennero abbandonate, man mano che fattorie, negozi e banche locali andavano in rovina a causa della mancanza di acqua, cibo e denaro.

Le fattorie sopravvissute vennero comprate da enormi Agricorporazioni e rimesse in attività con manodopera salariata, automazione e sorveglianti armati. Anche le zone urbane del Midwest soffrirono, non per la siccità ma per il crollo dell'industria manifatturiera, mentre le aziende andavano in cerca di manodopera economica in Asia e Africa. Fusioni corporative e acquisizioni incontrollate destabilizzarono interi settori, mentre investitori astuti compravano aziende di successo, ne saccheggiavano gli asset, per poi rivenderne le carcasse per due soldi così da coprirne i debiti.

Lo svuotamento del centro del Paese ebbe un prezzo imprevisto: in milioni persero la casa e furono costretti a viaggiare per trovare rifugio nelle zone urbane, come in nuova versione del periodo della Dustbowl degli anni '30. Le autostrade divennero campi di battaglia lungo cui branchi di Booster armati si spostavano di città in città, distruggendo e depredando come vandali meccanizzati.

Le Pestilenze

Il sistema ospedaliero, già sovraccarico, si ritrovò sommerso da una serie di epidemie globali. A causa degli spostamenti semplici e agevolati tra le nazioni, delle città densamente popolate e della tendenza dei governi corrotti a ignorare le emergenze mediche, i focolai si diffusero in maniera esplosiva, devastando interi continenti. Per esempio, la Peste Atrofica del 1999 (un'orribile infezione intestinale che portava il paziente alla morte, a prescindere da quanto mangiasse) colpì l'Europa e gli Stati Uniti, dove, ignorata durante i disordini della Banda dei Quattro, si stima che abbia causato 14 milioni di morti prima che il Giappone creasse un vaccino. Questo fu solo uno dei disastri epidemiologici che incalzarono il pianeta, alcuni naturali, altri creati in provetta da varie nazioni. Ciascuno un ennesimo colpo di grazia a una società ormai fuori controllo.

La Nascita della Cibernetica

L'umanità ha sempre combattuto contro i propri stessi limiti. Vista difettosa? Ci sono gli occhiali. Perdita dell'udito? Un impianto cocleare. Un'anca malridotta? Un rimpiazzo in acciaio. Alla fine del XX secolo, però, una serie di scoperte straordinarie nel campo della cibernetica (dal greco κυβερνητική (τέχνη) "arte del pilota") aprirono nuove possibilità al potenziamento umano. Chi aveva la vista difettosa poteva sostituire i propri occhi con cyberottiche capaci di vedere a chilometri di distanza, al buio e sparare laser come nei fumetti. Perdita dell'udito? È il momento di passare a un sistema audio che percepisce suoni udibili solo a cani o balene. Anca malridotta? L'intero scheletro può essere sostituito con uno indistruttibile in acciaio. Una nuova era di cui far parte continuando a migliorarsi senza limiti.

Questo "mondo di domani", però, si ritorse contro se stesso. Governi e Corporazioni iniziarono a sfruttare soldati potenziati per pattugliare le strade e combattere le guerre. Chi era cibernetizzato divenne sempre più insofferente alla (relativa) lentezza dei non potenziati. Il progresso della cibernetica aumentò la dinamicità dei cambiamenti e la loro percezione in un mondo di informazioni in costante evoluzione, causando livelli ancora maggiori di tecnoshock (vedere più avanti) nella società. Le persone iniziarono a mostrare segni di psicosi, che esplosero in un'ondata di massacri a opera di cyborg impazziti, la cosiddetta cyberpsicosi. Fu così che altro carburante fu aggiunto all'inferno che consumava la società della fine del XX secolo.

Guerra Continua

Grazie all'uso di supersoldati cibernetici e a un budget militare quasi illimitato, la Banda dei Quattro riuscì a perseguire una serie di campagne militari all'estero, dando inizio a una nuova era imperialista. Nonostante il vantaggio, gli Stati Uniti si ritrovarono impantanati in conflitti che ricordavano il Vietnam, o l'Afghanistan per i sovietici. La situazione peggiorò quando alcune delle nazioni attaccate risposero con atti terroristici contro la Banda (come la mini-atomica su New York). Quando i Diecimila Cyber Soldati ritornarono dall'inferno sudamericano, i cittadini statunitensi erano stanchi di sentire parlare al telegiornale degli scontri continui.

E Infine, Tecnoshock

Quando la tecnologia supera la capacità delle masse di comprenderla e incasellarla nelle proprie vite, il risultato è il tecnoshock, uno dei principali responsabili del caos sociale che portò al Collasso del mondo pre-Cyberpunk. Il Tecnoshock inizia sempre da qualcosa di piccolo: un gadget o un attrezzo qui, un nuovo sistema di comunicazione più rapido lì, macchine che correggono la tua percezione di tempo e spazio, sistemi d'informazione che permettono a governi e Megacorporazioni di localizzarti o proporti pubblicità mirate, che ti danno quel che desideri anche quando non sai di volerlo... tutto per il tuo bene. Ciò avviene sempre più velocemente, al punto che la mente non riesce a elaborare i cambiamenti. Più si è

giovani, più facile è accettare questa accelerazione: ci si è abituati perché ci si è nati dentro. A un certo punto però, neppure i giovani riuscirono più a stare al passo. All'improvviso le persone diventarono irrazionali e violente, famiglie e relazioni furono fatte a pezzi e tutti si sentirono impotenti di fronte all'universo. Infine, l'intera società si bloccò, vittima della psicosi di massa. Gran parte della popolazione, la cui vita era stata sconvolta da questo progresso improvviso, rimase passiva ad aspettare che i leader gli dicessero cosa fare. Una minoranza cercò di riportare indietro le lancette dell'orologio, gettando le basi del movimento Neo-Luddista. Gli altri scelsero di prendere il futuro per le corna. Si adeguarono inserendo la tecnologia nei propri corpi, potenziando sensi e capacità per tenere il passo.

Così facendo si guadagnarono il soprannome di "Edgerunner" o "Cyberpunk".

CONTO ALLA ROVESCIA

Cronologia del Tetro Futuro

1990-2045

1990-1993

- La **"Banda dei Quattro"**, una coalizione di agenzie governative guidata dal vicepresidente, dà il via a un "colpo di stato" segreto, mettendo praticamente fine alla democrazia negli USA. Molti stati cominciano a ignorare l'autorità federale e si dichiarano "Stati Liberi".
- Inizio della **1ª Guerra Centramericana**. Le ambizioni imperialistiche statunitensi, giustificate come parte della guerra al Comunismo e alla droga, causano centinaia di migliaia di morti. I veterani ritornano in patria con terribili mutilazioni, aumentando la domanda di cyberware.
- **Collasso del blocco sovietico**. Da questo momento l'URSS inizia a riavvicinarsi all'Europa occidentale e nel 2000 i "Neo-Soviet" diventano tra i più potenti alleati dell'Euroteatro.
- La EuroSpace Agency lancia sul mercato l'aereo spaziale Hermes.

NEIL BRANQUINHO

- La Biotechnica sviluppa il **CHOOH²**.
- Costruzione della prima "arcologia" nelle rovine di Jersey City. Nei cinque anni seguenti inizia la costruzione di altre sedici "arco". A causa del Collasso del 1996 queste enormi strutture resteranno incomplete, diventando rifugio di senzatetto e squatter.
- Il Trattato del 1992 sancisce la nascita della Comunità Economica Europea, stabilendo una moneta unica: l'Eurodollaro.
- La DEA (Drug Enforcement Agency) sviluppa e diffonde in tutto il mondo diversi parassiti artificiali per distruggere le piantagioni di coca e oppio. I governi di Cile, Ecuador e Afghanistan collassano.
- In entrambe le Americhe scoppia una tremenda guerra tra la DEA e i narcotrafficanti appoggiati dalle Eurocorp.
- Primo utilizzo dei sistemi di sollevamento laser ad alto potenziale. La EuroSpace Agency costruisce un prototipo di catapulta elettromagnetica alle Canarie.
- A Monaco, nella Germania Unita, viene realizzato il primo chip TRC di interfaccia biologica.
- Per affrontare le rivolte sempre più diffuse nelle città americane, viene ideato il veicolo d'assalto vettoriale AV-4.
- In risposta all'attacco statunitense a Bogotà, i signori del narcotraffico colombiani fanno esplodere una piccola testata nucleare tattica a New York: 15.000 morti.

1994-1995

- **Crash del '94**. Si scopre che il governo degli Stati Uniti stava manipolando i mercati europei e americani. Quando la notizia diventa pubblica si verifica un collasso finanziario mondiale.
- USA, Comunità Europea e Neo-Soviet danno il via a una nuova corsa allo spazio, per ottenere vantaggi economici e militari.
- Inizia la costruzione della catapulta elettromagnetica del Kilimangiaro, frutto dell'accordo tra EuroSpace Agency e Alleanza Pan-Africana.

1996

- **Collasso degli Stati Uniti**. Indebolite dal Crash della Borsa Mondiale, sopraffatte dalla mancanza di lavoro, dal numero dei senzatetto e dalla corruzione, molte amministrazioni locali dichiarano bancarotta. Il governo, bloccato dal deficit e dalla Banda dei Quattro, è completamente inefficace.
- **Rivolte dei Nomadi**. Ormai un americano su quattro è senza fissa dimora. In tutti gli USA sono in centinaia di migliaia a protestare per il diritto alla casa. Lungo la costa ovest si formano i primi Branchi di Nomadi, che in breve si diffondono per l'intera nazione.
- Prima apparizione delle gang di Booster.
- La Costituzione Americana viene sospesa ed è imposta la legge marziale.

1997-1998

- **Meltdown del Medio Oriente**. Un conflitto termonucleare circoscritto distrugge gran parte del Medio Oriente. Il fallout radioattivo colpisce il resto del mondo. Le riserve mondiali di petrolio risultano dimezzate.
- **"Rockerboy" Manson** viene ucciso in Inghilterra. Il nome d'arte di questa leggendaria figura del "rock populista" diviene il termine con cui designare tutti gli artisti attivisti del cambiamento politico.
- La Siccità del '98 riduce gran parte del Midwest a una pianura sterile. Le fattorie a conduzione famigliare scompaiono, vittime della catastrofe e delle Agricorporazioni.
- Un terremoto di magnitudo 10,5 colpisce Los Angeles. Il Pacifico inonda il 35% della città. Si stimano 65.000 morti.

1999

- Nascono culti millenaristi che predicono l'apocalisse per il 1/1/2000. Migliaia di persone migrano verso le loro comuni e templi isolati per "attendere la fine".

DATA
Per maggiori informazioni sullo spazio negli Anni Rossi vedere PAG. 262.

- Fondazione della Colonia Tycho. Viene costruita una catapulta elettromagnetica per l'invio di materiali grezzi alle piattaforme orbitali.

2000

- Il primo gennaio gli adepti dei culti millenaristi si lanciano in un'orgia di violenza e suicidi. Molti gruppi finiscono per autodistruggersi.
- Nascita della prima Poser gang in stile "famiglia allargata".
- Inizio della costruzione della stazione spaziale Crystal Palace nel punto di Lagrange L-5.
- La **Peste Atrofica** colpisce USA ed Europa, causando decine di migliaia di morti.

2001

- Con la costruzione del network Worldsat, l'architettura della Rete è solida e stabile.

2002

- **Crash Alimentare**. Un virus mutante delle piante distrugge i raccolti di Canada e Neo-Soviet. Quelli delle Agricorporazioni americane sopravvivono grazie a un agente anti-patogeno. Il Neo-Soviet accusa gli USA di aggressione biologica.

IL COLLASSO ERA EVITABILE. SUL SERIO. MA LA GENTE ERA DIVENTATA TROPPO COMPIACENTE, PIGRA, PRONTA AD ACCETTARE QUALSIASI ROTTAME LUCCICANTE VENDUTO DALLE MEGACORP. NON CREDEVA CHE MILIZIE, TERRORISTI ED ESERCITI PRIVATI POTESSERO SOSTITUIRE LA POLIZIA, O CHE GLI SBIRRI FOSSERO CORROTTI DA CHI ERA AL POTERE. NON SI SBATTEVANO NEPPURE PER VOTARE. COSA CAZZO PENSAVANO CHE SAREBBE ACCADUTO?

— TRACE SANTIAGO

2003

- **2ª Guerra Centramericana**. Gli USA invadono Colombia, Ecuador, Perù e Venezuela. È un fallimento che costa la vita a migliaia di soldati americani, mentre altre migliaia sono abbandonate e costrette a tornare in patria con i propri mezzi.
- Tesla Johanneson, la stella della WNS Media, rivela documenti segreti della NSA sulla 1ª Guerra Centramericana.
- Ciò che resta della Banda dei Quattro viene spazzato via da un'ondata di riforme. Ci sono nuove elezioni, pesantemente pilotate dalle Megacorporazioni.

2004

- Primi tessuti clonati cresciuti in vitro. Vengono sviluppate micro-suture e campi sterilizzatori.
- Tesla Johanneson viene assassinata al Cairo.
- **1ª Guerra Corporativa (2004-2005)**. Una serie di operazioni commando e attacchi nel cyberspazio tra EBM e Orbital Air danno al mondo un primo assaggio degli scontri corporativi.

2005

- Invenzione del Cybermodem.

2006

- Primo clone umano cresciuto in vitro. Non risponde agli stimoli e sopravvive solo sei ore.

2007

- Sviluppo della Braindance all'Università della California di Santa Cruz.

2008

- **2ª Guerra Corporativa (2007-2010)**. Fallito il negoziato per il controllo dei giacimenti di petrolio scoperti nel Mar Cinese Meridionale, SovOil e Petrochem passano la parola alle armi. Persino gli osservatori più cinici sono scioccati dal livello di violenza.

- Assalto americano contro la piattaforma armata russa MIR XIII. L'EuroSpace Agency interviene dando il via alla Guerra Orbitale tra "Euro" e "Yankee", finché la catapulta elettromagnetica di Tycho non sgancia una roccia da due tonnellate su Colorado Springs. Viene stabilita una fragile tregua.

2009

- Le Corp sradicano la malavita da Night City.
- Un "gruppo terroristico" americano fallisce nel prendere il controllo della costruzione del Crystal Palace. La ESA scopre che la Defense Intelligence Agency aveva in mente di sganciare, come "avvertimento", una roccia da cinque tonnellate lungo la costa est, non lontano da Washington D.C.

2010

- Network 54 controlla il 62% dei media negli Stati Uniti.
- La clonazione umana diventa realtà, ma non esiste la tecnologia per impiantare personalità e intelletto nei cloni. Vengono usati come riserve di organi per i super-ricchi.

2011

- Il Crystal Palace è completato. L'ESA ottiene il controllo assoluto dell'Orbita Alta.
- La missione ESA/Soviet raggiunge Marte. Dopo l'atterraggio, la spedizione rientra e il pianeta rosso resterà abbandonato per un decennio.

2013

- **13 Aprile**. Il concerto di Johnny Silverhand a Night City si trasforma in una rivolta. Gli scontri provocano 18 morti e 51 feriti. Il vecchio complesso dell'Arasaka viene distrutto.
- Altiera Cunningham, programmatrice della ITS, sviluppa il virus **Soulkiller** per trasferire personalità registrate in corpi clonati. I tentativi di trasferimento falliscono, ma le spie dell'Arasaka vengono a sapere del virus e rapiscono la Cunningham.
- La Netwatch, finora un'organizzazione privata, viene riconosciuta su scala globale grazie a un trattato USA/Euroteatro.
- Sviluppo della prima vera IA nel complesso della Microtech di Sunnyvale in California.

2014

- Gli algoritmi di Ihara-Grubb (I-G) ridisegnano la Rete. In questo periodo il Netrunner ribelle Rache Bartmoss installa il virus DataKrash nell'architettura della Rete.

2016

- **3ª Guerra Corporativa (2016)**. Un attacco da parte di cyberterroristi sconosciuti colpisce tutte le reti corporative del mondo, causando perdite per miliardi di Eurodollari.

DATA

Le quattro Guerre Corporative sono descritte a PAG. 249.

2020

- **Incidente della Peste al Carbonio**. Un AV Corporativo si schianta nei sobborghi di Night City rilasciando un virus nanotecnologico, che devasta la città per due settimane, prima di scomparire misteriosamente.
- Inizio del Progetto Ricostruzione di Chicago. Il piano, finanziato dal visionario Dr. Richard Storm della Storm Technologies, riunisce numerosi gruppi di Nomadi sotto le bandiere delle Famiglie Aldecaldo e Jode.

2021

- La Aquacorp europea CINO tenta di acquisire la concorrente IHAG, andata in bancarotta. La rivale OTEC fa la parte del "cavaliere bianco" in questo takeover ostile. Entrambe le Corporazioni schierano i propri alleati e inizia una pericolosa guerra subacquea e sopracquea.

2022

- Picco di operazioni sotto copertura, mentre Arasaka Security e Militech si battono per decidere l'esito della guerra CINO/OTEC.
- Rache Bartmoss, il sommo Netrunner, viene ucciso in un raid corporativo. Due settimane dopo, il suo interruttore automatico di emergenza attiva il virus **DataKrash**.

- **4ª Guerra Corporativa**. Le operazioni sotto copertura si trasformano in una guerra aperta, mentre Arasaka e Militech schierano le truppe in prima linea. Il conflitto coinvolgerà l'intero pianeta con grossi scontri in tutte le maggiori città.
- Il Progetto Ricostruzione di Chicago collassa quando fazioni dell'Arasaka fanno detonare bombe virali per impedire che la Militech conquisti la città.
- Il virus DataKrash infetta il 78,2% della Rete. Consapevole delle sue potenzialità, Saburo Arasaka ordina la creazione di un database sicuro nel nuovo complesso delle Torri Arasaka di Night City.
- **Guerra delle Sette Ore**. Stanchi degli scontri, gli Highrider dichiarano la propria indipendenza presso la stazione di O'Neill 2, usando delta e catapulte elettromagnetiche di recupero per sganciare dozzine di rocce lunari contro obiettivi chiave in tutto il pianeta, provocando enormi danni. USA e Giappone riconoscono ufficialmente il governo Highrider.

2023

- Collasso totale del commercio internazionale. Navi cargo e aerei sono completamente bloccati. Cibo e rifornimenti restano nei magazzini in tutto il mondo, senza alcuna possibilità di essere trasportati presso negozi, fabbriche e grossisti. Molte Megacorporazioni dichiarano bancarotta.
- **20 agosto 2023: Olocausto di Night City**. Una squadra d'incursione, guidata dal Solitario Morgan Blackhand e dal Rocker Johnny Silverhand, tenta di rubare/distruggere il Database Sicuro nelle Torri Arasaka. Durante gli scontri viene attivata un'arma nucleare, che devasta gran parte del centro città. L'esplosione causa oltre mezzo milione di morti e un altro quarto di milione muore nel fallout. La Presidente Elizabeth Kress nazionalizza la Militech richiamando in servizio l'amministratore delegato, il Generale riservista Donald Lundee.
- **Iniziano gli Anni Rossi**. Le particelle e i detriti derivanti dall'esplosione nucleare, dagli attacchi orbitali, da esplosivi convenzionali e dagli incendi di città distrutte dalla guerra, tingono di un'inquietante colore rosso i cieli di tutto il mondo. Per quasi due anni il cielo resta color sangue, ma l'effetto inizia a sbiadire nel corso del decennio successivo, fino a limitarsi ad albe e tramonti rosso vivo.

DATA

Vuoi saperne di più sugli Anni Rossi? Vai a PAG. 257.

2025

- **Fine della 4ª Guerra Corporativa**. Numerose sacche di resistenza vengono eliminate dagli eserciti nazionali e della Militech durante i tre anni successivi. Nonostante sia stata usata una sola arma nucleare nel conflitto, l'infrastruttura mondiale è pesantemente danneggiata, ma non distrutta.
- La Rete viene ufficialmente disattivata. Alt Cunningham crea Ghost World nelle rovine di Hong Kong, distrutta da un'arma biologica.
- Il governo giapponese rischia il crollo. Ripudiando l'Arasaka, che viene ridotta a mera Corporazione nazionale per tutto il decennio seguente, il Giappone salva la faccia. L'Unione Europea viene quasi del tutto ripristinata.

2026-2030

- Inizia la **Diaspora**. Gruppi di persone, rimaste senza dimora dopo la Guerra, partono per reclamare le città abbandonate sin dal Collasso degli anni '90. Vengono aiutati dai Nomadi che istituiscono convogli tra le città.
- Saccheggi massivi di vecchia tecnologia e magazzini abbandonati. Poche Corporazioni sono ancora operative, ma solo su scala ridotta. Le aziende locali devono tamponare la situazione, spesso sfruttando risorse rubate dalle strutture abbandonate dalle Megacorp.
- Creazione di VPN limitate ai parchi corporativi. Alcune IA appaiono occasionalmente tra le rovine della vecchia Rete alla ricerca di loro simili da condurre a Ghost World.
- L'Arasaka si divide in diverse fazioni in guerra: la Fazione Kiji 雉 (Fagiano Verde, guidata da Hanako Arasaka), la Fazione Hato 鳩 (Colomba, guidata dagli alleati di Michiko Arasaka, figlia minore di Kei, cittadina americana e alleata del nuovo governo USA) e la Fazione Taka 鷹 (Falco, guidata da Yorinobu, figlio ribelle di Saburo).

- Ciò che rimane degli Stati Uniti è, a tutti gli effetti, una dittatura funzionale in cui vige lo Stato d'Emergenza dichiarato dalla Presidente Elizabeth Kress.

2030-2035

- Reinsediamento nei sobborghi di Night City. Negli anni seguenti il centro sarà ricostruito, ma per ora le piccole città nate nei sobborghi sono sovraffollate di profughi fuggiti dalle rovine radioattive della Zona Corporativa.
- **Riapertura delle Piste dei Nomadi**. I Nomadi ormai controllano porti e navi cargo. Le Corporazioni sono ridotte a realtà locali, ma grazie alle Piste riescono a espandersi a livello regionale.
- Inizio delle **CitiNets**. In alcune Città Reclamate vengono create VPN locali, reti di solito "ermetiche" con collegamenti limitati (e molto controllati) tra loro. La Netwatch ne monitora lo sviluppo con l'appoggio delle Corporazioni.
- Come per gli avvistamenti di Elvis, si dice che il corpo del Rocker Johnny Silverhand sia stato ritrovato in criostasi in una body bank tra le rovine di Old Night City. Secondo voci, mai confermate, è stato recuperato dal sito dell'esplosione da un fan totalmente full-borg.
- **Inizio della Ricostruzione di Night City**. Gigatonnellate di terra vengono spostate dalle rovine radioattive del centro. Gran parte della vecchia baia viene riempita.

2035-2045

- Inizia la Prima Ondata di Recupero Urbano, con l'appoggio delle amministrazioni locali e delle Megacorp rimaste. Le città coinvolte richiedono poche risorse per essere ricostruite.
- "Non esisteranno gli Stati Uniti finché non avremo di nuovo un Paese." (Presidente Elizabeth Kress). Vengono ristabilite elezioni locali, ma quelle nazionali sono sospese fino alla firma di un trattato tra gli Stati Liberi e ciò che resta degli USA.
- Corporazioni e altri attori iniziano a ricostruire le vecchie fabbriche e sostituire la tecnologia persa. Dalle macerie della 4ª Guerra Corporativa iniziano a emergere nuove Corporazioni.
- Secondo alcune voci, il leggendario Solitario Morgan Blackhand è stato avvistato in diverse Città della Prima Ondata.
- La **Netwatch** tenta di epurare i R.A.B.I.D.s e ristabilire la Vecchia Rete. Dopo una battaglia di tre anni, è costretta ad arrendersi e spegnere tutti i principali Nodi della Vecchia Rete (anche se alcuni Netrunner tentano ancora di raggiungerli per depredare i sistemi abbandonati).
- Creazione dei primi Data Pool, server aperti di informazione e scambio progettati per uso cittadino. I Data Pool forniscono contenuti gratuiti e open source creati grazie alla collaborazione della comunità degli utenti. La struttura è simile a quella delle "pagine" hyper-stack progettate per la Rete nei primi anni '90, e poi abbandonate.
- Creazione dei primi Mega-Edifici per dare una casa ai senzatetto. Si tratta di arcologie "all inclusive" pensate per creare rapidamente zone sicure e abitabili.
- Creazione delle prime nuove fabbriche per rimpiazzare, migliorare e riparare la vecchia tecnologia dispersa.

2045

- Il presente.

Uh, a volte gli Anni Rossi sembrano quasi biblici. È successa un sacco di roba e il mondo è cambiato, ancor più che dopo il Collasso. Io? Io mi considero un Omero moderno. Sai, quel poeta greco che ha scritto di come il suo intero mondo venne fatto a pezzi. Beh, io faccio lo stesso, ma invece di un'arpa ho un sintetizzatore.

— Lilayah

EDDIE MENDOZA

PRIMA DEL ROSSO

IL MONDO A PEZZI DEL 2020

EUROPA UNIFICATA

Nel caotico mondo del 2020, l'Europa Unificata rappresentava la più grande speranza per il nuovo secolo. Anche se alcuni paesi dell'Euro-Blocco (Grecia, parte dell'Europa centrale e Gran Bretagna) restavano indietro rispetto a quelli di maggior successo (Germania, Francia, Italia e paesi scandinavi), l'intero continente era stabile, relativamente prospero e gestito dalle Corporazioni. C'erano alcune disparità, ma un cittadino europeo, al contrario di uno americano, poteva contare su pasti regolari, aria e acqua pulita, un lavoro fisso (anche se monotono), un tetto sopra la testa e il crimine era al minimo. In un certo senso, l'Europa era un'enorme Beaverville corporativa: sicura, dominata dalle Corp e un po' noiosa, almeno finché non si arrivava dove vivevano i ricchi e i potenti.

REVANSCISMO RUSSO

Nei primi 2000, la politica russa era dominata dal Novosovetskaya Partiya (Partito Neo-Sovietico o NSP) che, dopo le elezioni del 1999, depose l'incompetente Federazione Russa creata da Gorborev. Da allora il NSP è stato l'unico partito di governo. Riforme economiche e sociali di stampo sovietico hanno dominato la nazione, sotto il controllo della Tsentral'nyy Organ (Autorità Centrale), un consiglio a rotazione di "cleptocrati"

che controllavano le principali industrie "statali". Il Media Lyle Thompson descrisse il NSP come "una cleptocrazia capitalista senza il luccicante rivestimento democratico."

Asia in Ascesa

Al contrario del resto del mondo alla fine del XX secolo, le nazioni asiatiche erano pronte al cambiamento climatico e al degrado ecologico. Cina, Giappone e Corea avevano già capito che petrolio e carbone erano troppo costosi per sostenere la loro espansione e passarono a coltivare nell'oceano vasti campi di alghe, che venivano facilmente convertite in $CHOOH^2$ negli Stati Uniti. Questa decisione epocale fornì anche maggiori risorse alimentari alle grandi nazioni asiatiche, anche se un rigido (alcuni dicono draconiano) programma di controllo delle nascite aveva già ridotto la sovrappopolazione in alcune di esse. Le città, sovraffollate ma ricche, di Giappone, Cina, Corea e delle Filippine riuscivano comunque a garantire cibo, sicurezza e comodità, anche se al prezzo di molte libertà personali comuni nel resto del mondo.

Meltdown del Medio Oriente

Il meltdown degli anni '90 trasformò vaste aree di Iran, Libia, Iraq, Ciad e degli Emirati Arabi in un deserto di vetro radioattivo. Solo Egitto, Siria e Israele sopravvissero intatti. Negli anni '20 saccheggiatori e disperati entravano nelle Zone Calde alla ricerca di hardware e risorse rare tra le rovine luminescenti.

Afrofuturismo e l'Alta Frontiera

L'Africa – un tempo divisa tra paesi in guerra dominati da una vasta gamma di dittatori, democrazie e stati socialisti – è rinata, unificata, quando molte nazioni dell'Africa centrale si sono alleate per negoziare con l'Europa la costruzione della catapulta elettromagnetica del Kilimangiaro. Man mano che la loro importanza cresceva, altre nazioni del continente si unirono a questa Alleanza Panafricana.

L'Alleanza divenne la presenza più importante nello spazio, dato che quasi un terzo degli operai edili spaziali erano africani, così come il suolo dove sorgevano gran parte degli spazioporti e dei cantieri. Questa popolazione si evolvette in una nuova "nazione", gli Highrider: un gruppo di abitanti dello spazio, dotati di alta tecnologia, uniti dalle comuni radici Panafricane e decisi a non subire mai più l'oppressione coloniale.

America Centrale e Meridionale

Dopo molte lunghe guerre con gli Stati Uniti, l'America Centrale divenne un'alleanza di stati indipendenti legati da un patto di mutua cooperazione. Gli USA vennero cacciati, eccetto che dalla Zona del Canale di Panama (che ancora controllano militarmente contro i guerriglieri).

Sud America, Argentina, Cile e Brasile divennero *de facto* le nazioni leader dell'Organizzazione degli Stati Americani, dopo aver respinto gli USA durante le Guerre Sudamericane. La OSA era una superpotenza mondiale al pari dell'Unione Europea.

ADRIAN MARC

AMERICA: LA CADUTA DELL'AQUILA

UNA TEMPESTA DI FUOCO GLOBALE

Durante gli ultimi anni del XX secolo, una serie di disastri ecologici colpirono le infrastrutture degli Stati Uniti. Il riscaldamento globale sciolse le calotte polari, innalzando il livello del mare. Gran parte della East Coast e del Sud divennero paludi, di New Orleans restarono solo palafitte e Houston si ritrovò invasa dagli alligatori. L'aumento di temperatura riguardò anche il sud dell'Alaska, il nord del Canada e degli USA, che divennero il nuovo granaio del continente: campi lussureggianti di "sementi da sopravvivenza" bioingegnerizzate, la nuova base dell'economia americana. Tuttavia, il cambiamento climatico rese le aree aride molto più vaste. Nelle Grandi Pianure e nel Sudest, intere regioni si desertificarono nel giro di pochi anni. Senza alberi a proteggerle, il vento e le tempeste di sabbia le distrussero. La costa nordovest visse quasi vent'anni di siccità. Questo causò enormi incendi nelle foreste secche, coprendo l'intera costa ovest di denso fumo grigio.

L'INFERNO DELLA DUSTBOWL

Da Seattle a San Francisco fino a San Diego, l'acqua divenne la preoccupazione principale: quant'era, chi la controllava e come procurarsene altra. La deviazione dei venti oceanici spinse la pioggia dalla costa centrale a Los Angeles, provocando dense nebbie che, unite allo smog, crearono una coltre acida e velenosa in tutto il bacino urbano. Ad appena novantasei chilometri di distanza, quegli stessi venti resero San Diego un deserto. Night City, stretta tra California del Nord e del Sud, subì un po' di tutto: estati secche e soffocanti, inverni rigidi scanditi da regolari piogge acide e smog soffocante. A est le cose andavano anche peggio, perché la pioggia non raggiungeva più le Grandi Pianure. L'intera regione, salvo le aree usate dalla Petrochem per i suoi vasti campi di grano adibiti alla produzione del CHOOH^2, divennero deserti polverosi simili a quelli della fine degli anni '30 del XX secolo.

FANGO, PALUDI E ZONE DI MARE MORENTE

Gli scarsi controlli antinquinamento della seconda metà del XX secolo causarono delle cicatrici permanenti nell'ecosistema americano. Enormi tempeste di pioggia acida colpirono il Midwest avvelenando falde acquifere e raccolti. Due intere regioni della East Coast furono devastate quando le compagnie energetiche abbandonarono le centrali nucleari durante il Collasso, lasciando che le scorie si riversassero in acqua. Le "sassate" d'avvertimento delle catapulte lunari durante la 1ª Guerra Orbitale distrussero Tampa e Colorado Springs, sollevando milioni di tonnellate di polvere nell'atmosfera e aggravando il surriscaldamento globale. Fuoriuscite tossiche su entrambe lo coste, compresi i rifiuti medici della Peste Atrofica, contribuirono a decimare la fauna marina, mammiferi, pesci e il fitoplancton necessario a rinnovare le scorte d'ossigeno.

PESTE ATROFICA

Le epidemie decimarono vaste fasce di popolazione, mentre l'AIDS degli anni '90 evolveva nell'**AIDS II** dei primi 2000. Gli scontri interni tra politici e accademici ritardarono la scoperta di una cura tanto a lungo che il virus mutò in una forma più virulenta. Peggio ancora, la **Peste Atrofica del 1999** falciò altre centinaia di migliaia di persone in pochi anni, seguita poco dopo dalla **Peste al Carbonio del 2020**, di breve durata, che colpì soprattutto gli adulti creando innumerevoli orfani.

LA SCOSSA DI L.A.

Per concludere un decennio di disastri ecologici e sociali, alla fine del 1999 un terremoto di magnitudo 10,5 distrusse Los Angeles e l'oceano inondò il 35% della città. Le stime parlano di 65.000 morti... ma il peggio doveva ancora venire.

La Banda dei Quattro

Alla fine del XX secolo, gli Stati Uniti affrontarono numerose minacce interne ed esterne. Mentre la situazione sembrava prossima al caos, una coalizione di agenzie governative, poi soprannominata "Banda dei Quattro" dalla Media reporter Tesla Johanneson, colse l'attimo per organizzare un colpo di stato segreto, mettendo effettivamente la parola fine alla democrazia negli USA.

In seguito, la Johanneson rivelò che questo gruppo era formato dai capi di quattro agenzie e dall'esecutivo guidato dal vicepresidente.

Esecutivo

James Richard Allen, Presidente degli Stati Uniti. Si dice che il pesce inizi a marcire dalla testa, ma in questo caso la testa era già stata mozzata da tempo. Durante i primi anni della Banda dei Quattro, il presidente in carica era un tipo a posto e amichevole, ma non molto sveglio. Veniva facilmente manipolato dal vicepresidente e dal Consiglio di Sicurezza Nazionale, intenzionati a speculare sulle guerre attraverso golpe pilotati dei governi sudamericani.

Harold Harrison Hunt, Vicepresidente degli Stati Uniti. "H.H." Hunt era uno psicopatico borderline privo di scrupoli, ma con un ricco impero familiare, grande fascino e carisma. Aveva le mani in pasta in molti loschi affari in tutto il mondo ed era riuscito ad ammassare una fortuna in proprietà, media e azioni corporative. Quando molti partner europei iniziarono a ribellarsi alla sua leadership, Hunt decise per un cambio di rotta, prendendo il controllo degli Stati Uniti.

Consiglio di Sicurezza Nazionale

Il vicepresidente cospirò con la NSA per rovesciare numerosi governi sudamericani ed espandere l'influenza statunitense, prendendo il controllo di produzione alimentare e materie prime (per i suoi clienti corporativi).

Coinvolsero il Procuratore Generale affinché fornisse giustificazioni ai loro atti, accusando le nazioni bersaglio di appoggiare i trafficanti di droga (coinvolgendo così la DEA) e gruppi criminali o terroristici (invischiando l'FBI). La CIA venne coinvolta in seguito, per ottenere informazioni e risorse per black ops in cambio di una fetta della torta.

Central Intelligence Agency

La CIA venne chiamata in causa dalla NSA, e la sua prima preoccupazione fu la crescente indipendenza delle nazioni dell'America Centrale e Meridionale. Man mano che queste si ricavavano i propri spazi nell'economia, divenivano una minaccia per i ricchi mercati delle Megacorp statunitensi. Inoltre, la CIA iniziò a impiegare gruppi ribelli e terroristici per destabilizzare le nazioni ostili e impedire alle "forze socialiste" di prenderne il controllo.

Federal Bureau of Investigation

L'FBI venne usato dalla Banda per perseguire i "nemici dello stato", fornendo intercettazioni, informazioni e sorvegliando bersagli in tutto il paese. Pur essendo un elemento minore del piano originale, l'FBI entrò sempre più negli ingranaggi della cospirazione, man mano che la Banda iniziava a usare eserciti di "agenti federali" mercenari per controllare gli stati più riottosi.

Drug Enforcement Agency

La DEA fornì la scusa per invadere Bolivia e Cile, dato che cercava da anni di bloccare il flusso di cocaina e altri narcotici diretti ai consumatori statunitensi dal Sud America. Inoltre, alcuni elementi interni stavano cercando di ottenere il favore di un gruppo di Megacorp farmaceutiche, decise a spazzare via i narcos sudamericani per inondare il mercato con le loro superdroghe sintetiche.

DATA

A causa dell'arma biologica e della guerre alla droga, gran parte dei narcotici del 2045 è sintetica.

Una Misteriosa Malattia

All'inizio del 1991, un potente bio-agente colpì le piantagioni di coca del Sud America, tramutando i campi lussureggianti in una fanghiglia marrone e puzzolente. Contemporaneamente, un altro bio-agente stranamente simile colpì i campi di papaveri dell'Asia centrale, distruggendo la produzione di oppio nella regione. Avendo perso la loro base economica, i signori della droga dei due continenti decisero di scoprire i responsabili.

Come rivelato in seguito dalla Media Tesla Johanneson, il rilascio dei bio-agenti era parte di un piano a lungo termine della Banda dei Quattro per destabilizzare diverse nazioni chiave dell'America Centrale e Meridionale (oltre a gran parte dell'Afghanistan centrale) per i propri fini. Per complicare le cose, nel 1999 la Johanneson scoprì che la CIA aveva usato fondi ottenuti vendendo armi illegali per finanziare gruppi separatisti sudamericani, nel tentativo di rovesciare i governi di Bolivia e Cile. La Banda li aveva appoggiati per ottenere in cambio le vaste riserve di litio di Cile e Bolivia (7,5 e 9 milioni di tonnellate, rispettivamente), vitali per produrre materiale elettronico e ormai esaurite negli USA. L'economia di questi stati si basava sulla droga, ma ora la loro stessa sovranità era sotto attacco.

Le nazioni sudamericane avevano solo i loro piccoli eserciti con cui difendersi, al contrario dei signori della droga degli altopiani afghani. Anni di scontri con i sovietici e altri invasori li avevano spinti a stringere accordi con potenti gruppi politici europei, che avevano contatti presso molti importanti governi. Non è chiaro chi abbia dato l'ordine (e Tesla Johanneson fu uccisa prima di scoprire chi appoggiava gli afghani), ma quando si seppe che la DEA aveva creato il bio-agente, i signori della droga di entrambi i continenti lanciarono attacchi coordinati contro gli USA.

Cominciate, le Guerre alla Droga Sono

In possesso del pretesto perfetto, la Banda inviò subito lo U.S. Army a sud per spazzare via il "flagello degli innocenti" e, "incidentalmente", conquistare i territori occupati. In risposta a questo intervento, le "nazioni della droga" sudamericane diedero il via a una guerriglia che arrivò rapidamente ai livelli del Vietnam. Gli afghani rimasero intoccabili: gli USA non avevano le risorse per combattere su due fronti e il rischio di coinvolgere i Neo-Sov fu sufficiente a farli desistere.

All'inizio, sembrava che la U.S. Army avrebbe travolto le forze sudamericane, proprio come aveva fatto decenni prima nella Zona del Canale di Panama, ma le nazioni aggredite rifiutarono di arrendersi e lanciarono azioni di guerriglia in tutti gli Stati Uniti continentali e nei protettorati. Alla fine, come rappresaglia per un attacco contro Bogotà, i signori della droga colombiani fecero esplodere una nucleare "tascabile" nel distretto finanziario di New York, uccidendo 15.000 persone.

L'arma era simile a quella usata, anni prima, dai Neo-Sov durante la fallita invasione dell'Afghanistan. Un'inquietante coincidenza.

La Crisi del '94

Come parte del piano, i capi della CIA avevano segretamente venduto armi americane sul mercato nero; prima per finanziare i ribelli sotto il loro controllo, ma ben presto per realizzare investimenti speculativi e arricchire i membri della Banda. Non potendo rivolgersi al Congresso, "riciclarono" il denaro attraverso una serie di holding, comprando azioni sui mercati europei e asiatici. Questo fece insospettire l'Unione Europea che, dopo anni di attente indagini dell'Interpol (l'equivalente europeo dell'FBI), accusò formalmente il governo americano di aggiotaggio e riciclaggio di denaro. La diffusione di queste notizie portò al crollo del mercato azionario mondiale del '94, una catastrofe finanziaria.

Morte di un Presidente

Durante la campagna elettorale in California, l'allora presidente Richard Allen venne assassinato da uno sconosciuto. Molti sospettano che il killer fosse pagato dalle Corporazioni, per appoggiare gli interessi di Hunt. In seguito, Harold Harrison Hunt divenne presidente ed ebbe campo libero per accelerare i piani della Banda dei Quattro.

Il Collasso e la Legge Marziale

Il Collasso distrusse l'economia statunitense, lasciando milioni di persone senza dimora e il governo fuori da Washington D.C. in caduta libera. Così venne richiamato l'esercito fu imposta la legge marziale per controllare il caos. Dietro ordine della Banda, furono usate tattiche brutali e spesso disumane. Un caso particolarmente famigerato fu l'Incidente di Houston, dove le forze armate, per ordine della Banda dei Quattro, uccisero oltre 2.000 persone con un bombardamento d'artiglieria, perché avevano rifiutato di disperdersi durante una marcia per chiedere cibo e alloggio. In molte città – tra cui New York, Chicago e San Francisco – venne imposto il coprifuoco con esecuzione a vista.

Forze federali – prelevate in segreto da DEA, Immigration & Naturalization Services e dal sistema carcerario – e unità paramilitari mercenarie fornite da molte Megacorp vennero schierate nelle strade, senza uniformi o distintivi. Questi irregolari rafforzarono l'idea che le forze governative fossero diventate criminali. Il risultato fu che molte amministrazioni locali si opposero a questa ingerenza federale, portando a gravi scontri tra milizie statali, Guardia Nazionale e unità paramilitari.

Tutto questo venne interrotto da numerosi disastri: il Collasso, le Rivolte Nomadi (conosciute allora come Rivolte dei Senzatetto), il terremoto di Los Angeles e la prima comparsa della Peste Atrofica. I semi della rivolta, però, erano stati piantati e pronti a esplodere.

Guerre Secessioniste

Mentre combattevano con il governo di Washington D.C., molti stati iniziarono a pensare alla secessione. I primi casi furono gli scioperi fiscali di New York e Texas, che rifiutarono di inviare tasse alla capitale. Seguirono embarghi economici, in cui gli stati si rifiutavano di far entrare o uscire merci dai loro confini, per protesta contro il governo federale.

Lo stallo arrivò al culmine nel 1993, quando una delle "forze di polizia" della Banda prese il controllo di San Francisco con le armi, provocando uno scontro armato con gli abitanti. Il governatore della California inviò la Guardia Nazionale, che si schierò al fianco dei cittadini. In risposta, le unità paramilitari federali cercarono di prendere il controllo della capitale, Sacramento. Il risultato fu che la California dichiarò di non riconoscere più il governo federale e dichiarò ufficialmente secessione. Le forze armate, che rimpiangevano di aver appoggiato la Banda dei Quattro, si rifiutarono di lasciarsi coinvolgere in queste guerre, anche quando la California fece saltare i passi verso il Nevada (Interstate 80 e 15) e l'Arizona (Interstate 10 e 40).

A questo punto, molti altri stati iniziarono a ignorare l'autorità federale e si dichiararono "Stati Liberi". Le forze armate, dopo aver ricevuto ordine dalla Banda di riconquistarli, fecero spallucce e risposero "Posse Comitatus, baby!" ritirandosi nelle loro basi. Gli Stati Liberi rimasero tali.

Ritorno in Sud America

Nel disperato tentativo di recuperare le risorse perse con la secessione, la Banda tornò a pensare alla guerra. Questa volta organizzò una forza capace di affrontare le giungle sudamericane, sfruttando le recenti innovazioni nella cibernetica e nei chip d'interfaccia. L'esercito, stufo di combattere i propri connazionali e imporre la legge marziale, era disposto a fare un altro tentativo per pacificare le nazioni sudamericane, attirato dalla promessa di testare sul campo i nuovi "supersoldati cibernetici". Diecimila soldati vennero schierati con veicoli da combattimento Aerodyne ("AV" in gergo militare) e cominciò un terribile scontro terrestre contro i signori della droga, mercenari europei, Neo-Sov e abitanti furiosi, che ne avevano abbastanza dei "gringos" venuti a sud a fare casino.

Questa nuova guerra stava procedendo bene, ma poi divenne l'ennesimo Vietnam. Gli stati che non si erano dichiarati "Liberi" iniziarono a protestare violentemente all'idea che Washington D.C. stesse portando avanti un conflitto all'estero, mentre il paese soffriva.

Alla fine, quando la stella della WNS Tesla Johanneson portò alla luce le trascrizioni della NSA risalenti alla 1ª Guerra Centramericana, la Banda si trovò nella merda fino al collo. Squadre armate pesantemente assalirono la capitale, appoggiate da unità militari scontente e mercenari delle Corp americane ed europee. Ormai scoperta, la Banda dei Quattro fuggì, ma le venne data la caccia. Il Presidente Hunt fu rintracciato ai confini delle paludi della Florida e venne bruciato da una folla urlante. Il resto dei cospiratori ebbe un destino simile o peggiore.

Con la Banda spazzata via da una serie di riforme, sorse la questione della successione presidenziale. Lo Speaker del Congresso e i tre gradi successivi rifiutarono l'incarico, che ricadde sul Segretario della Difesa, John Seward. Le truppe inviate dalla Banda a conquistare il Sud America ebbero lo stesso destino dei Diecimila di Senofonte: abbandonati lontani da casa, senza cibo, nazione o alleati. Come i loro predecessori, affrontarono una lunga marcia di ritorno attraverso giungle ostili e i deserti di una terra a cui non importava più niente di loro.

Inizia l'Era Cyberpunk

Le Guerre Cibernetiche erano finite e l'America cercava di curare le proprie ferite, ma non andava poi così male. Nelle megalopoli sovraffollate, che avevano rimpiazzato molti paesi e sobborghi distrutti dal Collasso, un'esplosione febbrile di meraviglie tecnologiche e capitalismo rampante creò un mondo scintillante, dominato da enormi Megacorp che si imposero come superpotenze globali. Riunirono eserciti, combatterono per il potere internazionale e diedero forma a tutto ciò che le circondava, mentre al di sotto delle luccicanti torri degli ultra-ricchi viveva una popolazione sempre più numerosa, povera e affamata, che stentava a sopravvivere. La tecnologia fu l'unica grande livella: le masse intrappolate sulla "Strada" usarono cyberware, armi e semplice astuzia per affrontare i loro spietati avversari corporativi. Che si facessero chiamare Edgerunner, Cyberpunk o solo ribelli, furono i soli ad affrontare il potere delle Megacorp e a puntare alla vittoria contro ogni pronostico.

L'ASCESA DELLE MEGACORP

Vuoto di Potere

Sul finire del millennio, il mondo era in preda agli spasmi del caos. Mentre i governi nazionali perdevano credibilità (o controllo) era inevitabile che qualcosa ne prendesse il posto. Logicamente, in questo enorme vuoto di potere si insediarono i gruppi più organizzati del pianeta: le nascenti Megacorporazioni, enormi compagnie in rapida espansione, con risorse e operazioni globali. La conquista del potere da parte delle Megacorp era logica, dal momento che un governo instabile non favorisce gli affari.

Per la prima parte del XXI secolo, le Megacorp somigliavano alle aziende internazionali del XX, ma più grandi e totalmente autonome. Erano, a tutti gli effetti, nazioni indipendenti con leggi, città ed eserciti propri. Ai primi dei 2000 operavano globalmente e avevano sedi in tutto il mondo, da piccoli istituti di ricerca e uffici vendite, a enormi fabbriche e centri di sicurezza.

Molte erano manifatture, che producevano beni per il libero mercato. Petrolio, acciaio, automobili, aerei, armi, computer, cibernetica e biotecnologie erano solo alcuni tra i milioni di prodotti corporativi. Spesso coprivano diversi mercati, per esempio impianti chimici in Europa, fabbriche di computer in Giappone e fonderie negli Stati Uniti. Non tutte, però, investivano nel settore manufatturiero. Alcune controllavano le banche, la produzione di cibo, le risorse energetiche o altri settori chiave per la società.

Un tipo di Corporazione che merita una menzione speciale sono le Mediacorp: enormi conglomerati nati da un trend degli anni '80, quando singole aziende compravano reti televisive, studi cinematografici e musicali, stazioni radio ed editori di libri, riviste e fumetti, a tutti gli effetti centralizzando l'informazione nelle mani di pochi. Sotto di loro, l'intrattenimento di massa divenne scialbo e generico, le voci discordanti soffocate da valanghe di hype mediatico o comprate e distrutte in terribili scontri tra Corporazioni. La situazione peggiorò per la libera informazione quando i politici capirono che grazie ai giusti contatti all'interno di una Mediacorp potevano pilotare l'elettorato, vendendo la propria versione già pronta e impacchettata della realtà. Il controllo delle Mediacorp fu essenziale

per legittimare il ruolo delle Megacorp al comando del mondo post-Collasso.

Megacorporazioni e Governi

Sin dalla Crisi del '94, i governi di tutto il mondo si sono trovati nella spiacevole posizione di dover lasciare le multinazionali libere di agire. Dimostrando solo di facciata una vaga preoccupazione per inquinamento, sicurezza dei prodotti e salari minimi, le Corporazioni dominavano le amministrazioni locali grazie a tangenti e appoggio militare, oppure offrivano potere, influenza e denaro alle persone giuste: un giudice o un capo della polizia oggi, un senatore o un membro del Congresso domani. Spinte dall'avidità e dal successo, le Megacorp dei primi anni 2000 dominavano ovunque, tranne nelle nazioni più potenti, corrompendo governi, ridefinendo la politica e, quando il denaro non bastava, schierando eserciti privati. A metà degli anni '10, controllavano praticamente l'economia mondiale e gran parte del mondo non economico. Molte nazioni rimasero in silenzio di fronte a tutto questo, limitandosi a incamerare le tasse dai colossi del business.

Almeno finché le Guerre Corporative non fecero saltare questi accordi di convenienza.

Quando le Corp Vanno in Guerra

Le prime Guerre Corporative cominciarono come scontri per la conquista di territori e risorse. Tuttavia, nel folle mondo post-Collasso, molte Megacorp erano già dotate di enormi forze di sicurezza e, inevitabilmente, quando gli avvocati non bastavano, una o l'altra usava questi eserciti privati per risolvere le dispute inter-corporative.

▶ 1ª Guerra Corporativa ◀

Agosto 2004-Febbraio 2006

La 1ª Guerra Corporativa cominciò in modo semplice: la leva finanziaria, imposta dalla EBM sulla Transworld Airlines in fallimento, si trasformò in tensione crescente quando l'accordo iniziale con l'AD della Transworld saltò. La Orbital Air, sbavante all'idea di ottenere gli aeroporti della TWA negli USA, giunse in soccorso, bloccando il takeover ostile della EBM. Questa rispose inviando dei terroristi a rapire i negoziatori della OA che stavano per siglare l'accordo. L'operazione finì male e la EBM fu compromessa. L'Orbital Air agì di conseguenza, alleandosi con la Zetatech, che rilasciò un'ondata di attacchi informatici contro la EBM. Causarono molti danni, che vennero però tamponati in fretta, spingendo la Zetatech fuori dal conflitto. Per tutta risposta, la EBM attaccò le strutture di TWA e OA. Quest'ultima affrontò la situazione rafforzando la propria sicurezza e usando il controllo del LEO per imporre un embargo contro la EBM.

L'Orbital Air portò avanti assalti terroristici e pirateria, a cui la EBM rispose con un esercito di Solitari corporativi e militari da nazioni in via di sviluppo. Durante questa fase entrambe le compagnie cambiarono alleati più in fretta di quanto una sex worker cambi partner. Centinaia di milioni di Eurodollari furono sprecati, rubati e distrutti nel tentativo di tagliare i fondi del nemico. A un certo punto, entrambi i contendenti dovettero cercare finanziatori per evitare che i loro alleati venissero spazzati via.

Ci furono solo due grosse battaglie. La prima fu quando i commando della OA catturarono un'importante stazione spaziale dell'EBM in risposta a un'azione analoga del nemico. Entrambe le parti furono ammonite dalla EuroSpace Agency, che rimosse tutti gli embarghi, avvertendo di non portare più la loro guerra nella LEO. La seconda avvenne un anno dopo, quando i commando dell'OA attaccarono la tenuta bavarese di Ulf Gruenwalder, AD dell'EMB, catturandolo e costringendo il nemico alla resa. Le ramificazioni di questa guerra furono vaste. Fu il primo conflitto di questo genere ma, soprattutto, spinse altre compagnie a usare tattiche militari per scopi economici. Altre piccole aziende erano rimaste coinvolte in scontri armati in passato, ma nulla di paragonabile a questo conflitto... ed era solo questione di tempo prima del prossimo.

▶ 2ª Guerra Corporativa ◀

Aprile 2008-Agosto 2010

La 2ª Guerra Corporativa iniziò sulla base di un malinteso tra i giganti del petrolio, Petrochem e SovOil. I rapporti iniziarono a deteriorarsi quando un accordo di fusione saltò all'ultimo minuto. Poi, un grosso incidente su una piattaforma di trivellazione della Petrochem portò le due compagnie in una guerra come il Pacifico non ne vedeva dalla 2ª Guerra Mondiale.

DATA

EBM: Euro Business Machine, un grosso produttore di computer e hardware.

OA: Orbital Air, la più importante compagnia di trasporto aereo mondiale.

DATA

LEO: Low Earth Orbit (Orbita Bassa Terrestre).

DATA

Per maggiori informazioni sulla Petrochem vedere **PAG. 275**.

DATA

Per maggiori informazioni sulla SovOil vedere **PAG. 277**.

Perché le Guerre Producono i Cyberpunk

Il futuro è un luogo di violenza e conflitti, ma vi siete mai chiesti come mai gli abitanti siano tanto competenti nell'ammazzarsi? La risposta è il contesto. Queste persone combattono sulla Strada da quando sono nate, praticamente dei bambini-soldato. Logicamente chi è bravo a combattere userà queste capacità se ne ha l'occasione. Per loro una guerra, corporativa o nazionale, è solo un altro modo di guadagnarsi la paga facendo ciò che sanno fare meglio. Inoltre, la guerra dà accesso ai migliori potenziamenti e cyberware. Anche chi non segue la via del guerriero, prima o poi, dovrà impugnare una pistola e scendere in Strada.

Inizialmente, la SovOil ottenne una serie di vittorie, ma nelle prime settimane entrambe le parti danneggiarono le installazioni nemiche. La Petrochem rispose a tono, spendendo milioni, e sacrificando migliaia di vite, per ottenere un vantaggio. Il suo massimo successo fu la presa della isole Spratly e l'assassinio di Anatoly Novikovo, fondatore e AD della SovOil, ma non fu abbastanza. La SovOil respinse facilmente l'offensiva seguente nell'ottobre del 2009, annichilendo le forze della Petrochem nel Pacifico. Non ci fu una resa formale, ma la guerra finì con la vittoria della SovOil.

Anche la 2ª Guerra Corporativa ebbe numerose ramificazioni. Primo, stupì analisti e pubblico che non credevano possibile che uno scontro tra Corporazioni superasse in violenza la 1ª Guerra. Secondo, fu la prima volta in cui una multinazionale sfidò pubblicamente un governo: la SovOil ignorò le sanzioni internazionali agendo come le pareva. Entrambe le parti impiegarono piccole nazioni del Pacifico come parte delle proprie forze armate, sostituendo i governi con altri più amichevoli, se necessario. Novikovo stesso fu ucciso da uno squadrone di caccia Mirage 111 prestati alla Petrochem dalla Malesia.

Il peggio fu che il sud del Pacifico rimase gravemente inquinato, a causa dei continui assalti contro raffinerie, piattaforme di trivellazione e condotti sottomarini. Il Mar Cinese Meridionale, centro del conflitto, divenne una zuppa chimica sterile, inabitabile per decenni. Le economie di interi paesi furono portate al collasso e, nonostante la SovOil abbia dovuto pagare i danni, il denaro non può riportare indietro l'orologio.

▶ 3ª Guerra Corporativa ◀

Febbraio 2016-Novembre 2016

La 3ª Guerra Corporativa fu un altro traguardo nel suo genere, perché fu combattuta quasi esclusivamente sulla Rete. Le ostilità ebbero inizio quando gli analisti fiscali della Camera di Commercio di Los Angeles scoprirono un tentativo di frode da parte di alcuni consulenti finanziari della Merrill, Asukaga e Finch contro clienti privati, usando come leva il Rothstein Fund (sussidiaria della Banca di New York). Lo segnalarono al procuratore distrettuale, che iniziò le indagini il giorno seguente.

Il Rothstein Fund, furioso per la manipolazione della MA&F e non volendo rimanere invischiato nelle indagini, consegnò tutto ciò che aveva all'ufficio del procuratore. Inoltre assunse dei Netrunner dalla Strada per sondare le fortezze dati della MA&F in cerca della verità. L'amministrazione della MA&F considerò questa mossa del suo ex-alleato come un attacco diretto e rispose rafforzando la propria sicurezza informatica e inviando i propri Netrunner contro il Rothstein Fund. Come prima cosa colpirono i clienti, poi si dedicarono alla distruzione del sistema informatico di Rothstein, portando il conflitto a un'escalation.

Per molti giorni la percezione fu quella di una mischia confusa. Le fortezze dati divennero basi militari, mentre tutti attendevano nervosi la prossima mossa. La Netwatch rispose limitando l'accesso alla Rete e colpendo i crimini informatici con numerose retate, che portarono ad arresti e flatline.

Entrambe le compagnie decisero di portare lo scontro nel Meatspace, assoldando mercenari. Nell'arco di dodici ore, scoppiarono molti piccoli scontri nella LEO e sulla Terra, tutti mirati a distruggere gli impianti di comunicazione nemici. Tutto questo causò la perdita di molte vite e milioni in materiale. I sei mesi seguenti videro un'infinità di incursioni via Rete, molte inefficaci e inutili. In effetti, ci furono più danni in quelle dodici ore di scontri a fuoco (l'equipaggiamento per le comunicazioni è costoso), che in tutto il resto della guerra. Alla fine, il Rothstein Fund cessò di esistere come entità a sé stante. La MA&F consegnò i cadaveri dei dirigenti responsabili al procuratore distrettuale di Los Angeles e gli venne presentato il conto dei danni causati nella LEO e sulla Terra.

Ormai, l'idea di guerre corporative non stupiva più nessuno, ma molti analisti rimasero sorpresi dalla durata del conflitto. Una guerra quasi totalmente informatica era una novità e portò vari opinionisti a ipotizzare che questo fosse il futuro degli scontri corporativi. Altri, invece, ritenevano che come per la fanteria durante l'avvento dell'aviazione, non si sarebbe mai potuto fare a meno dei Solitari.

LA 4A GUERRA CORPORATIVA

La 4a Guerra Corporativa, come la 1a e la 2a, iniziò quando alcune Megacorporazioni rivali impiegarono mezzi militari per ottenere obiettivi finanziari. Nel 2021, la IHAG, una Megacorp specializzata in trasporti e tecnologia sottomarina, dichiarò bancarotta e due compagnie oceaniche rivali (CINO e OTEC) si affrontarono in un takeover ostile per gli asset rimasti. Inizialmente, entrambe le Corporazioni usarono gli strumenti tipici di queste battaglie: manipolazioni di borsa e guerriglia economica. Questo scontro, però, sfuggì a ogni controllo e degenerò in una guerra aperta.

FASE UNO: LA GUERRA FREDDA

La fase di Guerra Fredda (nota anche come Guerra Oceanica o Guerra Ombra) fu un gioco di potere particolarmente feroce, in un mondo senza regole. CINO e OTEC iniziarono con manipolazioni del mercato, piccoli sabotaggi e assassinii "puliti" di dirigenti chiave, ma raggiunsero presto il limite delle loro capacità. Non riuscendo a ottenere un vantaggio, entrambi i contendenti passarono al livello successivo: pagare Megacorporazioni ancora più grandi per ottenere truppe ed equipaggiamento militare. La OTEC assoldò la Militech, una compagnia americana di sicurezza e sviluppo armi, mentre la CINO contattò l'Arasaka, una Megacorp di sicurezza giapponese. Essendo le due più grandi Corporazioni paramilitari del mondo, Arasaka e Militech si guardavano in cagnesco sin dalla fine degli anni '10 e il conflitto CINO-OTEC fu la scusa perfetta per aprire le ostilità.

Fu allora che iniziò la vera guerra. Arasaka e Militech giocarono ruoli sempre più centrali nel conflitto. Durante i primi tre mesi il numero di "agenti di sicurezza" su entrambi i fronti crebbe in maniera astronomica, così come gli investimenti in materiali e tecnologie. Lo scontro tra OTEC e CINO cominciò a finire lentamente sullo sfondo rispetto alla prova di forza tra i due più grandi eserciti privati del pianeta.

Qualunque accordo raggiunto sulla IHAG fu ininfluente: i due colossi erano ormai in rotta di collisione. Ben presto, Arasaka e Militech passarono dalle piccole incursioni a versioni estreme dello spionaggio corporativo e alle ritorsioni che praticavano da anni. Le cose peggiorarono, in un'escalation di frequenza e letalità. Ormai i contendenti si preoccupavano di distruggere l'avversario, più che di coprire le proprie tracce ed evitare la pubblicità negativa. Come sempre, quando i giganti si mettono a giocare duro, sulla Strada le cose diventarono molto, *molto* incasinate.

FASE DUE: LA GUERRA CALDA

Essendo due tra le più potenti Megacorporazioni internazionali del periodo Cyberpunk, Arasaka e Militech detenevano una potenza militare pari a quella di molte nazioni minori durante la Seconda Guerra Mondiale, con eserciti di decine di migliaia di soldati. Inoltre, entrambe disponevano di trasporti e logistica avanzati, che permettevano di colpire ovunque nel mondo.

DATA

Per maggiori informazioni sull'Arasaka vedere PAG. 267.

DATA

Per maggiori informazioni sulla Militech vedere PAG. 272.

La combinazione di sofisticata tecnologia militare e fulminee azioni tattiche, rese praticamente impossibile a molte nazioni impedire gli scontri entro i propri confini. Ben presto, le piccole scaramucce crebbero finché la Guerra non raggiunse un'intensità febbrile, con entrambe le Megacorp impegnate in battaglie che coinvolgevano intere città.

La Guerra Terrestre

La 4ª Guerra Corporativa non cambiò solo il volto della politica e delle interazioni aziendali, ma anche quello della guerra stessa. Fino ad allora i conflitti si erano combattuti come in passato, con "fronti", linee e campi di battaglia definiti. Era facile capire chi stava vincendo o perdendo in base agli obiettivi catturati. La Guerra Calda fu completamente diversa: gli attacchi erano improvvisi, violenti e, spesso, inattesi; i bersagli erano in tutto il mondo, molte azioni coinvolsero aree vitali, come trasporti, comunicazioni e logistica; le unità erano estremamente mobili e impiegavano tattiche "mordi e fuggi", che rendevano quasi impossibile fermarle o ingaggiarle. All'inizio, il grosso delle forze era formato da AV, carri armati e altre unità mobili. Per la prima volta vennero schierate, da entrambe la parti, intere compagnie di cyborg da combattimento e ACPA. I campi di battaglia divennero incubi ad alta tecnologia, mentre droni, robot da guerra e fanteria si scontravano.

Ciononostante, la guerra ebbe un lento inizio, mentre i contendenti cercavano di capire fino a che punto potevano spingersi prima che i governi intervenissero, eseguendo numerose incursioni di prova, soprattutto contro installazioni militari nemiche. Man mano che entrambi prendevano consapevolezza delle proprie capacità (e del fatto che nessuno li avrebbe fermati) gli attacchi divennero sempre più brutali e sfrontati. Entro metà del primo anno, in alcuni paesi in via di sviluppo gli scontri erano ormai qualcosa di quotidiano. Aeroporti, spazioporti, fabbriche, miniere, moli e banche divennero tutti bersagli validi. A metà del

HÉLIO FRAZÃO

2022, battaglie campali che coinvolgevano aerei, AV, carri armati, armature potenziate e migliaia di soldati erano la norma, così come gli assalti volti a bloccare i commerci internazionali e quelli contro impianti energetici e linee di trasporto.

Verso il quinto mese della Guerra Calda, entrambe le parti mostrarono segni di stanchezza. Nessuno aveva pianificato una campagna tanto lunga e risorse, ricambi, armi, munizioni e medicine scarseggiavano. Molti veicoli, soprattutto i classici "pezzi da novanta" come AV e carri armati, erano usurati, così come ACPA e cyborg. Anche i soldati soffrivano: diserzione e problemi disciplinari divennero sempre più comuni, soprattutto tra mercenari e contractor. Nonostante tutti questi problemi, Arasaka e Militech continuarono a combattere fino all'esaurimento (e senza alcun supporto) fino al 2023.

La Guerra Marina

Uno degli elementi principali di questa guerra corporativa fuori controllo fu il tentativo di negare al nemico l'accesso ai trasporti internazionali. Un metodo, dal successo molto variabile, fu quello di scatenare armi biologiche contro porti strategici, come Hong Kong, Shanghai, Busan e Long Beach. Fu tentato un attacco anche contro Singapore, ma la Marina della Repubblica di Singapore decise di non fare prigionieri.

Avendo a disposizione un buon numero di sommergibili e piccole navi da guerra, entrambe le parti attaccarono anche i trasporti, soprattutto le grandi navi cargo sospettate di avere a bordo munizioni e rifornimenti per gli avversari (in un caso di pessima logistica e comunicazione, entrambe avevano usato la *stessa* nave e finirono per affondarla contemporaneamente). Inoltre, vennero schierate armi autonome, che pattugliavano le rotte marine alla ricerca di potenziali bersagli, spesso colpendo anche alleati o parti neutrali.

Il risultato fu il blocco totale del commercio internazionale, che creò una crisi finanziaria mondiale, mentre centinaia di cargo venivano abbandonati dagli equipaggi in mare aperto. Negli Anni Rossi, molte di queste navi vagano ancora, come enormi flotte fantasma che vengono recuperate e depredate dai Nomadi.

L'ultima conseguenza della guerra marina fu tragicomica: sottomarini e unità di superficie martellarono i fondali in cerca di basi nemiche, distruggendo quasi tutti gli asset di OTEC e CINO, istigatori del conflitto.

La Guerra Orbitale

Mentre le Corporazioni distruggevano banche, servizi d'informazione e media, le stazioni orbitali evitarono a malapena di diventare un ennesimo campo di battaglia solo impiegando caccia delta suborbitali e velivoli d'assalto. Gli "Highrider" avevano deciso che era tempo di dire la loro.

Fino a questo momento, Militech e Arasaka detenevano il monopolio del bombardamento orbita-aria attraverso l'impiego di Artiglierie Orbitali (od Ortiglierie). Queste andavano da piccole "cariche di penetrazione" alle "rocce" da svariate tonnellate lanciate dalle catapulte elettromagnetiche dell'ESA (in pratica capsule di rientro caricate di rocce lunari). Molti attacchi della Guerra Calda furono possibili solo grazie all'ortiglieria.

Questi sistemi erano quasi immuni al fuoco di ritorno, potevano essere preparati con largo anticipo e colpire con precisione anche un centro cittadino. L'enorme velocità ed energia cinetica del proiettile garantiva la distruzione del bersaglio e rendeva difficile ideare contromisure.

Le problematiche dell'ortiglieria sono il tempo necessario per l'azionamento (di solito almeno cinque minuti prima di sparare), la visibilità (tutti si accorgono di un lancio) e la necessità di avere accesso a una piattaforma orbitale, che può essere complesso da ottenere.

L'altro problema è che un lancio rivela la posizione della piattaforma ed è solo questione di tempo, da minuti a giorni, prima che un rivale la distrugga o ne prenda il controllo. Nonostante tutto, gli attacchi orbitali vennero impiegati spesso. Entrambe le fazioni avevano passato anni a collocare artiglieria in orbita e speso molte risorse per ideare sistemi con cui prendere il controllo di quelle nemiche o governative.

Ma non erano i soli.

DATA

Gli IGTA standardizzavano la Rete in modo che tutti gli utenti in una "località" avessero accesso alle stesse funzionalità.

La Guerra delle Sette Ore

La "rivolta" degli Highrider, nota in seguito come Guerra delle Sette Ore, fu un evento ben organizzato: con il senno di poi divenne chiaro che i coloni spaziali avevano pianificato da tempo la secessione dell'ESA e la Guerra fu solo un pretesto. Una domanda che perseguita molti storici è: "Dove gli Highrider hanno ottenuto i materiali, le conoscenze e l'addestramento necessario per usare queste armi?" La risposta breve è che nessuno lo sa, ma aver passato anni a gestire i carichi delle catapulte elettromagnetiche può renderti un esperto nel calcolo di delta-v e altri elementi dell'ortiglieria, inclusa la sua costruzione. Quando si rischia di vedere i propri fragili habitat sventrati come agnelli sacrificali nel mezzo di una battaglia spaziale tra Corporazioni, si impara a difendersi *molto in fretta.*

Prima che i contendenti potessero raggiungere lo spazio, gli Highrider li colpirono entrambi con micidiali bombardamenti suborbitali, in grado di spazzare via piccole città e i satelliti delle Corporazioni. Quando la polvere si posò, gli Highrider annunciarono di aver costituito una nazione indipendente e neutrale.

La Guerra in Rete

Mentre il conflitto infuriava per terra, mare e spazio raggiungendo un'intensità febbrile, anche la Rete divenne un campo di battaglia. Durante la Guerra Ombra, la Militech, preoccupata dei Netrunner dell'Arasaka e dei loro Soulkiller, condusse una serie di attacchi (alcuni guidati da Rache Bartmoss in persona) per "falciare" le squadre di Rete nemiche. Questa strategia ebbe ancora più successo di quanto sembrasse all'inizio. Di conseguenza, nessuna delle due parti ebbe le risorse per condurre grandi offensive informatiche (almeno all'inizio) e gli scontri virtuali si limitarono ad azioni localizzate per negare alcuni accessi in Rete. Anche se queste battaglie distrussero i database di aziende locali, le incursioni Netrun di massa e le bombe virali temute da molti non vennero usate.

Ma la situazione peggiorò... sensibilmente.

Il DataKrash

Iniziò in modo sottile: qualche piccolo cambiamento in un database, file persi, linee di codice riscritte, ma ben presto divenne un incendio, che modificava, cancellava e riscriveva dati a caso, alterando tutto ciò che toccava. Era il DataKrash, un micidiale virus informatico che strappò il cuore alla rete di comunicazioni globale. Creato dal geniale e folle Netrunner, hacker supremo, Rache Bartmoss, il DataKrash distrusse in una sola notte l'infrastruttura operativa di Corporazioni e governi. Non potendo più conservare dati in modo sicuro, organizzarsi su lunghe distanze e tenere traccia di denaro e movimenti economici (il governo americano passò da solvibile a bancarotta in pochi minuti), le fondamenta dell'Era Informatica crollarono tra le rovine di una guerra mondiale.

"Poi vennero gli IGTA (Algoritmi Trasformativi di Ihara-Grubb) e dopo dieci ore la Rete venne trasformata e tutti, come pecore, si ricollegarono. Io? Io restai connesso per l'intero show. Fu incredibile vedere la Rete venire ridisegnata..."

—RACHE BARTMOSS

Guida alla Rete di Bartmoss

Quel che Bartmoss non disse nel suo breve soliloquio è che non stava solo guardando, ma lavorando. Inserì il codice del DataKrash direttamente negli IGTA che avrebbero gestito la Rete, sfruttando una backdoor che aveva programmato mesi prima nel computer di Manny Ihara (conoscendo i suoi gusti, Bartmoss l'aveva camuffata come un file di anime porno). In breve, mentre molti virus infettavano i computer, il DataKrash veniva caricato automaticamente in tutti quelli collegati alla Rete. Non venne mai trovato un modo per impedirne la diffusione, era come se ogni copia di Windows (un sistema operativo obsoleto degli anni '90) avesse un virus integrato. Quando Magnificent Curtis – il capo della cyberpolizia mondiale, la Netwatch – capì la verità era troppo tardi. Il Krash era imminente e fermarlo voleva dire rimuovere il sistema operativo di quasi tutti i computer e cyberdeck del pianeta.

Bartmoss era morto, ucciso all'inizio della Guerra da una squadra di assassini che direzionarono un colpo di "ortiglieria" dell'Arasaka che disintegrò il suo conapt fino alle fondamenta.

All'inizio la Netwatch riuscì a controllare e riparare i danni, ma mentre il caos cresceva, il loro miglior Netrunner, Magnificent Curtis, capì che Bartmoss li aveva fregati tutti. Non c'era modo di eliminare il DataKrash senza riscrivere l'intera struttura della Rete. A peggiorare le cose, il DataKrash permetteva sia alle IA (Intelligenze Artificiali da computer) che agli SPI (Soulkiller Pseudo Intellect) di muoversi liberi tra le rovine della Rete. Forse una cortesia di Bartmoss all'amica e collega Alt Cunningham.

Bartmoss aveva lasciato un'altra sorpresa in agguato nel profondo della Rete: un virus auto-replicante, basato su una versione distorta del Soulkiller, che venne battezzato R.A.B.I.D.s (Roving Autonomous Bartmoss Interface Drones). Erano IA "killer" programmate per somigliare a Bartmoss stesso, il suo dito medio alle Corporazioni. Potenti e assetati di sangue, infestarono ciò che rimaneva della Rete moltiplicandosi. All'inizio, attaccarono i classici avversari di Rache, come Arasaka ed EBM, ma ora che lui non poteva più controllarli, svilupparono un odio per chiunque incontrassero. Inoltre si riproducevano come conigli, creando branchi di centinaia di migliaia di programmi assassini che vagavano per la Rete in cerca di preda.

La Fine della Rete

Alla fine della Guerra, le Rete era ridotta a una spaventosa giungla di dati corrotti, trappole mentali e programmi ribelli in agguato, pronti a distruggere chi era tanto pazzo o disperato da entrare nel cyberspazio.

Incapace di spazzare via il DataKrash e assediata dai R.A.B.I.D.s, la Netwatch si arrese. Il 5 Marzo 2023, Magnificent Curtis e il Consiglio di Sorveglianza I-G attivarono il Comando Dissoluzione IGTA, lanciando un'ondata di codice che disattivò i Protocolli che permettevano a cyberdeck e computer di entrare nel cyberspazio.

La Rete era morta.

Il Governo Interviene

In ottobre, le amministrazioni locali di città e stati iniziarono a intervenire, prima interrompendo l'accesso a servizi di base e applicando alla lettera i regolamenti che le Megacorporazioni prebelliche avevano ignorato. Nessuno dei contendenti era disposto a contestare queste decisioni, entrambi avevano bisogno dei fondi forniti dai contratti governativi.

I governi più importanti iniziarono a opporsi agli scontri incontrollati, prima a parole poi con i fatti. L'Euroteatro schierò eserciti sempre più potenti per affrontare le Corporazioni sul campo. Le forze francesi, tedesche, scandinave e, in seguito, Neo-Sov combatterono battaglie campali in aree chiave come Parigi, Roma, Kiev, Monaco e Helsinki. Le forze corporative furono costrette a spostare le operazioni verso territori più indifesi o vennero spazzate via. Nel mondo civilizzato, quando un esercito nazionale interviene le guerre finiscono.

Mentre la Guerra raggiungeva il culmine, gli attacchi si fecero sempre più brutali, inclusi enormi assalti contro dipendenti e strutture. Questo accadde soprattutto nell'America post-Collasso, dove la natura provinciale degli Stati Disuniti rese quasi impossibile schierare ciò che restava delle forze armate statunitensi. Molti delle regioni che avevano combattuto per divenire Stati Liberi nei decenni precedenti non volevano invitare in casa i loro vecchi nemici per occuparsi delle Corporazioni.

Poi arrivò l'Olocausto di Night City.

L'Olocausto di Night City

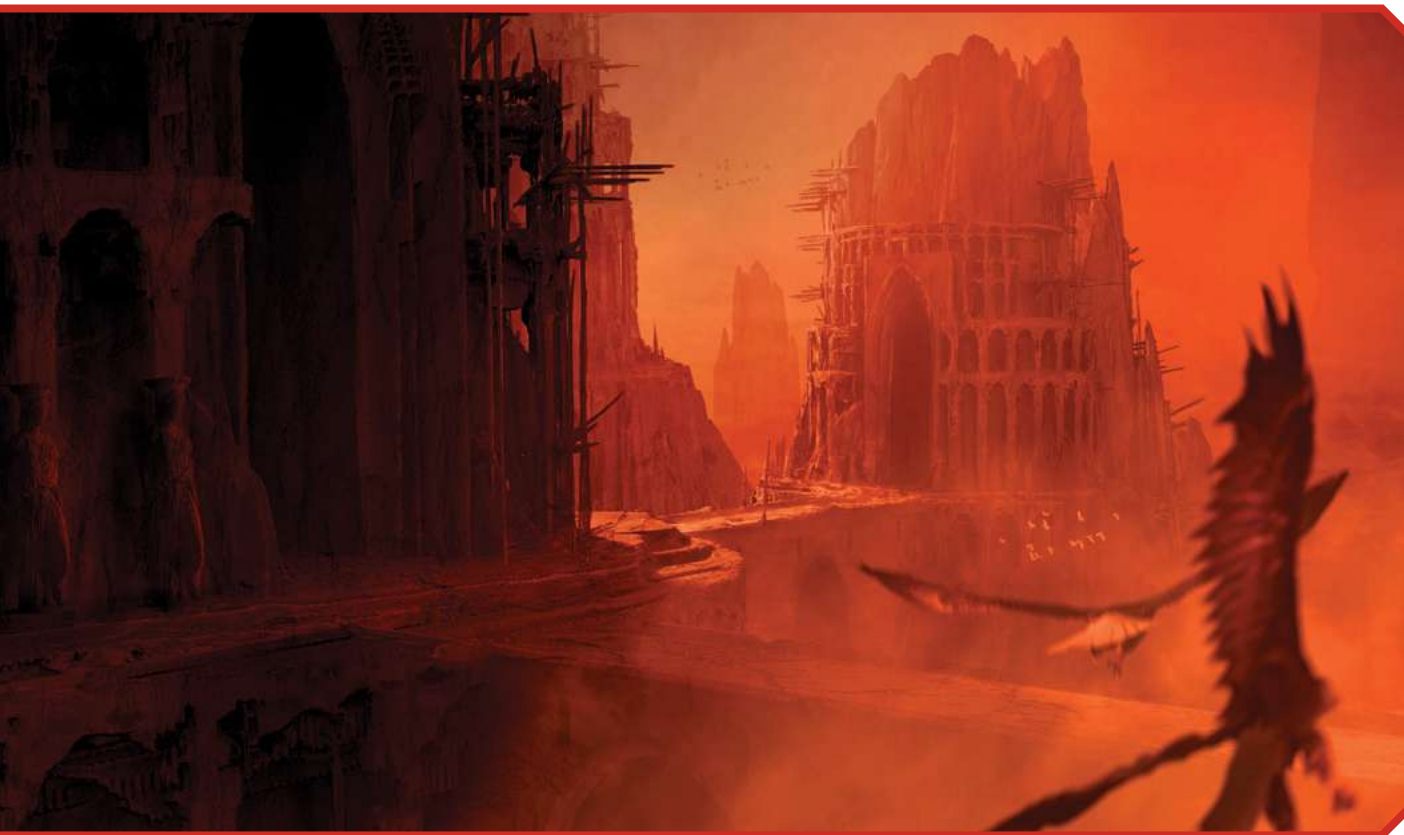
Il 20 agosto 2023, un gruppo ignoto fece detonare una "atomica tascabile" nei piani superiori delle Torri Arasaka di Night City (sulla West Coast degli USA). La bomba, pur non distruggendo tutta la città, ridusse il centro in macerie e uccise migliaia di persone. Non venne mai ufficialmente chiarito chi la innescò: alcuni incolparono la Militech e il suo desiderio di schiacciare l'Arasaka, altri sostennero che l'esplosione fu dovuta a un'arma di distruzione di massa usata dall'Arasaka per proteggere il proprio quartier generale.

La Fine della Guerra

L'Olocausto di Night City fu l'ultima goccia. Entro poche ore, l'allora presidente americano Elizabeth Kress nazionalizzò la Militech, mettendola sotto lo stretto controllo del Pentagono e bandì l'Arasaka dagli Stati Uniti continentali, minacciando un assalto contro la sede centrale di Tokyo. Altre nazioni seguirono questo esempio, nazionalizzando e/o confiscando le risorse dei contendenti.

La Guerra era finita. Si entrava ora nel Dopoguerra.

NEIL BRANQUINHO

望瑾 JIN WANG

GLI ANNI ROSSI

ALL'INDOMANI DELLA 4ª GUERRA CORPORATIVA

"Mi ricordo il giorno in cui il mio mondo cambiò. Sapevo, vagamente, che c'era una guerra in corso, ma era molto lontana. Mio padre non ne parlava mai. Poi, all'improvviso, mio padre era scomparso, il mio mondo era scomparso, la città dov'ero cresciuta era scomparsa... ***tutto*** **era scomparso. Ed era colpa nostra."**

Michiko Sanderson (nata Arasaka)

Il dopoguerra

Dopo la guerra globale, l'atmosfera si riempì di particelle – frutto della detonazione nucleare di Night City, degli attacchi orbitali, di esplosioni convenzionali, degli incendi e della distruzione delle città – che diedero al cielo una tinta rosso sangue, che si ridusse progressivamente nel decennio seguente fino a mostrarsi solo in albe e tramonti cremisi. Questo fu lo scenario dei primi anni della ripresa, conosciuti come **"Anni Rossi"**. Nonostante il fenomeno avesse già cominciato ad attenuarsi mentre la popolazione malridotta riedificava le città distrutte, il nome si è diffuso tra i sopravvissuti e – proprio come gli anni '20 del secolo scorso sono chiamati "Anni Ruggenti" e gli anni '30 "La Grande Depressione" – nei futuri libri di storia il periodo tra la 4ª Guerra Corporativa e il presente sarà sempre indicato come "Anni Rossi".

Con la 4ª Guerra Corporativa giunta al termine, il mondo Cyberpunk iniziò una lenta ricostruzione. Nonostante i cieli rossi e le periodiche "piogge di sangue" (quando la pioggia trascina a terra le particelle cremisi, che si depositano come una fanghiglia unta simile a sangue), città e nazioni spazzarono via le ultime sacche di resistenza corporativa.

DATA

Alcune fabbriche hanno camere di sterilizzazione dove bisogna passare prima di entrare.

Gli Stati Uniti negli Anni Rossi

Non Più una Superpotenza

Sin dalla fine della 4ª Guerra Corporativa, gli Stati Uniti hanno perso la propria posizione di superpotenza, ma poco importa, perché Europa ed Estremo Oriente sono nelle stesse condizioni. Ciò che resta delle forze armate americane è stato riunito nei COGs (Combined Operation Groups), task-force delle dimensioni di un battaglione che riuniscono navi, aerei, carri armati e fanteria. La loro missione è occuparsi delle minacce dirette al Corridoio BosWash e gli interessi del governo federale. In realtà, sin dalla Guerra, molti COGs hanno disertato e operano come mercenari, gestiscono piccoli regni privati o agiscono come branchi di predoni altamente equipaggiati.

Un'America Frammentata

Sotto molti aspetti, gli Stati Uniti odierni somigliano molto a quelli della fine dell'Ottocento: un Est "civilizzato" e controllato dal governo federale di Washington D.C., un "Selvaggio West" di territori indipendenti a ovest del Mississippi e una West Coast indipendente che va da Seattle al Messico. Questi territori sono praticamente lasciati a se stessi e costretti ad assoldare milizie locali o mercenari per mantenere la pace, mentre Night City sopravvive grazie a un sistema di fazioni interconnesse e gruppi di potere.

Il governo federale, che ha sede nel Corridoio Boston-Washington (o BosWash), esercita ancora la sua autorità da New York a Miami, agendo da amministrazione locale, proprio come i consigli regionali fanno a Night City e nella Confederazione Pacifica.

Le tre branche del governo – esecutiva, legislativa e giudiziaria – esistono ancora, ma hanno poca autorità oltre il Mississippi e sono formate quasi esclusivamente da figure provenienti dall'Est e dal vicino Midwest.

Presidente Kress

L'attuale presidente è Elizabeth Kress, una cocciuta ex-ufficiale militare, che venne eletta un anno prima della 4ª Guerra Corporativa. Onesta, imparziale e abbastanza tosta da affrontare ogni minaccia alla sovranità americana, Kress è rimasta in carica per oltre un decennio, venendo "rieletta" quattro volte, in barba alla legge sui due mandati. In pratica, è solo grazie a lei che gli USA esistono ancora dopo la Guerra e il Collasso.

Night City

Night City fu il luogo colpito più duramente dalla Guerra e, ventidue anni dopo, i danni sono *ancora* visibili. Verso la fine del conflitto, la città era circondata dalle forze della Militech, ma ancora sotto il totale dominio dell'Arasaka. Gli scontri per le strade erano già feroci, ma nei giorni che precedettero la Bomba raggiunsero un'intensità folle. In un certo senso, l'atomica fu una fine "pulita" per una città di edifici bruciati, veicoli distrutti e cadaveri, dominata da una densa coltre rossa (il Rosso) che illuminava tutto del colore del sangue e avvelenava l'aria nel raggio di svariati chilometri.

La Night City del dopoguerra era un rottame, ma aveva intenzione di rinascere. Una delle cose che favorì di più questo processo fu la creazione di un'alleanza tra gli "Stati Liberi" lungo la costa nordoccidentale: la Confederazione Pacifica.

La Confederazione Pacifica

Dopo la Guerra, gli stati di Washington, Oregon, Idaho, Nord California e British Columbia si riunirono in un'alleanza ad hoc, detta Confederazione Pacifica. Negli Anni Rossi, la Confederazione fu occupata a ricostruire le proprie infrastrutture e non esercitò un forte controllo sulla popolazione. Ospitava, però, in locazione permanente, molte grosse infrastrutture governative statunitensi.

La Confederazione è l'erede naturale di quella del periodo della Secessione, che distrusse i Vecchi Stati Uniti. I suoi membri hanno un carattere decisamente "federalista" e interferiscono con le reciproche politiche interne solo in caso di questioni sovranazionali. I principali punti in comune sono l'odio verso le Megacorp e il disastro che hanno causato, oltre al disprezzo per l'inefficace governo di Washington D.C.

Una Pericolosa Città dei Sogni

La Confederazione ha permesso a Night City di sopravvivere come "città-stato" indipendente, una zona di libero scambio per la Confederazione e una porta d'ingresso per il resto del mondo, se non si vuole avere direttamente a che fare con gli Stati Uniti. Negli Anni Rossi, Night City è una Casablanca cibernetica e, come la sua celebre controparte cinematografica, è pericolosa, quasi senza legge e un ottimo posto per puntare al Colpo Grosso.

Bigfoot Ti Osserva

Un altro dato da tenere in considerazione è che, durante la ricostruzione, Washington e Oregon hanno permesso alla Biotechnica di progettare e liberare numerose specie animali e vegetali sperimentali, nella speranza di ricostruire l'ecosistema. Quindi, bambini, fate attenzione quando siete nei boschi.

Mantenere l'Equilibrio di Potere

In generale, la Confederazione Pacifica è una potenza economica, un importante snodo verso ciò che resta dell'Asia, con accesso a molte forze militari (di solito, i COGs locali presso Bremerton e Fort Lewis-McChord appoggiano questo governo, più stabile di quello federale). I Nuovi Stati Uniti della Kress dovranno faticare molto per riportare in famiglia la Confederazione, anche garantendole ufficialmente grande indipendenza da Washington D.C.

I membri della Confederazione sono anche disposti a lavorare con le nuove Megacorp in ascesa, ma alle proprie condizioni, ossia: "Se provi a fotterci, Mr. Megacorp, chiameremo i nostri amici di Lewis-McChord per stenderti". Per fortuna, questi stati hanno abbastanza potere economico per non piegarsi alle Corporazioni e questa situazione non sembra destinata a cambiare nei prossimi decenni. Così, anche se le Corp dominano Night City, devono camminare sulle uova, consapevoli che gli abitanti sono pronti a scatenare un'altra Guerra Corporativa per liberarsi di loro.

Negli Anni Rossi, questo processo è ancora in via di definizione e le Corporazioni stanno scoprendo a proprie spese che i ragazzi di Seattle/Vancouver/Victoria/Night City *non scherzano*.

Tutti vanno coi piedi di piombo nella Confederazione Pacifica.

GIOCATORI E IL GIOCO

Panoramica del 2045

Se il 2020 era dominato dalle Megacorp, oggi il campo di gioco è tornato sotto il controllo di nazioni governi e ONG (organizzazioni non-governative), che lottano per il dominio del mondo in ricostruzione. Ecco alcuni dei principali attori del Grande Gioco della Politica.

DATA

Per maggiori informazioni sulla Biotechnica vedere PAG. 268.

Cittadinanza negli Anni Rossi

Nel mondo devastato degli Anni Rossi, la cittadinanza è divenuta un concetto fluido. Non è più qualcosa che solo le nazioni possono concedere, perché chi ti rilascia un certificato oggi potrebbe non esistere più domani.

Per questo, i cittadini degli Anni Rossi sono come quelli delle vecchie polis greche: fedeli al luogo dove vivono o alla loro tribù.

È possibile essere cittadini di molti luoghi, per esempio la Confederazione Pacifica, Night City e una Famiglia Nomade, come gli Aldecaldo.

Ognuno di questi gruppi ha metodi e procedure per garantire la "cittadinanza".

Stati Nazionali e Governi

Negli Anni Rossi, non tutto è come lo ricorda chi ha vissuto "l'adolescenza del secolo" (2013-2019) o il boom dell'Era Cyberpunk. Ecco una breve descrizione di alcuni dei principali attori che hanno dato forma al mondo Cyberpunk dopo la fine della 4ª Guerra Corporativa.

Il Resto del Mondo

Oltre i confini di ciò che resta degli Stati Uniti, il mondo è instabile.

Europa Unita

L'Euroteatro è stato colpito duramente dalla Guerra e dalla conseguente perdita dell'ESA e delle colonie orbitali a favore degli Highrider. La Borsa Mondiale e il Mercato Comune sono riusciti a mantenere stabile l'economia di molte nazioni membro (eccetto Spagna, Italia e Grecia che soffrono di violenta instabilità politica cronica). Qui le Corporazioni hanno ancora molto potere, ma gli Euro-governi hanno sfruttato abilmente la Guerra per tenere sotto controllo i diversi settori dell'economia.

Solo la Gran Bretagna è vittima di gravi problemi: la combinazione di immigrazione massiccia dagli U.S.A. e una base tecnologica antiquata rende le sue strade pericolose quasi quanto quelle americane. L'Europa si sta riprendendo, ma le singole nazioni stentano a ricostruire i centri economici e produttivi colpiti dalla Guerra.

Russia Neo-Sovietica

Nonostante le massicce riforme degli anni '90 la Russia Neo-Sovietica è ancora indebolita dalla sua tecnologia superata e non riesce a sfamare la popolazione, nonostante la Guerra abbia livellato il campo di gioco. A causa dei continui fallimenti delle riforme economiche e sociali del *Novosovetskaya Partiya* (NSP), una nuova generazione di oligarchi aggressivi è alle porte. A differenza dei loro predecessori del NSP, a cui bastava strappare le ultime risorse dello stato da bravi squali corporativi, i nuovi arrivati sono simili alle Megacorporazioni dei ruggenti 2020: pericolosi, affamati di potere e pronti a usare corruzione, omicidio e caos per i propri scopi.

Il Medio Oriente

Il Meltdown degli anni '90 ridusse vaste aree di Iran, Libia, Iraq, Ciad ed Emirati Arabi a un deserto radioattivo di vetro. Solo Egitto, Siria e Israele sopravvissero intatti e, essendo già in rovina, vennero ignorati durante la Guerra. Ora che il controllo delle Megacorporazioni è stato limitato, nuove alleanze e lobby stanno cercando di prendere il potere. Con il mercato del petrolio e delle materie prime distrutto dalla Guerra, c'è un rinnovato interesse a estrarre le riserve residue dalle nazioni del Meltdown e, di conseguenza, molti gruppi mediorientali si stanno alleando per riformare gli stati e resistere agli invasori.

Africa Futurista

Gli stati africani hanno stabilito un'importante presenza nello spazio: quasi un terzo dei lavoratori spaziali viene da lì e la maggioranza degli spazioporti è su suolo africano. Questa popolazione si è evoluta in una nuova "nazione", gli Highrider: una società spaziale ad alta tecnologia riunita dalle comuni radici pan-africane e dalla volontà di non essere mai più vittima dell'oppressione coloniale. Durante la Guerra, l'Assemblea degli Highrider dichiarò la propria indipendenza (e la difese con le armi orbitali conquistate), ma negli Anni Rossi mantiene un'attenta neutralità, pronta a trattare con chiunque rispetti la sua sovranità (e dominio dello spazio). La Guerra ha toccato a malapena le nuove città africane, protette dai satelliti killer e dai delta dei "cugini" Highrider. Molte hanno oggi le abitazioni più avanzate e futuristiche del pianeta, grattastelle costruiti con titanio orbitale e grandi parchi circondati da strade trafficate.

America Centrale e Meridionale

Durante la Guerra, i nazionalisti brasiliani e colombiani usarono gli scontri tra le Corporazioni per portare avanti i propri interessi territoriali e d'influenza. Il risultato fu la distruzione della vecchia alleanza, che solo ora sta venendo ricostruita. L'Organizzazione degli Stati Americani, però, si è riformata e, grazie a importanti partner economici come l'Argentina e il Brasile tornato democratico, sta ricostruendo le città e stringendo accordi commerciali, soprattutto con Highrider e Nomadi.

Asia ed Estremo Oriente

L'Estremo Oriente e l'Asia sono ormai un calderone di nazioni danneggiate. Il Giappone si sta riprendendo dalle conseguenze del fallito colpo di stato dell'Arasaka. La Cina non si è ancora risollevata dalla perdita di Hong Kong a seguito di un attentato biologico. Inoltre, le terribili battaglie nel Mar Cinese Meridionale e sull'Altopiano della Mongolia per l'accesso a risorse strategiche hanno lasciato il governo

EDDIE MENDOZA

di Pechino esausto e a pezzi. Le Coree, sia Nord che Sud, sono diventate fortemente isolazioniste, anche se quella del Nord, coinvolta nella 4ª Guerra Corporativa dalle promesse dell'Arasaka, è ridotta a piccoli feudi dominati da signori della guerra. Gran parte del Sudest asiatico, delle Filippine e dell'Australia furono vittime di scontri per il controllo delle rotte commerciali e dei pozzi petroliferi e oggi sono nazioni isolate, malridotte e potenziali prede del prossimo potentato all'orizzonte.

L'Asia è ben lontana dal boom economico del 2020.

Nazioni Galleggianti

DATA

Un esempio di Nazione Galleggiante è Metakey, un'isola artificiale costruita dai Nomadi Meta.

Durante la 4ª Guerra Corporativa, le piattaforme e città galleggianti della OTEC e della sua rivale CINO erano l'epitome della tecnologia oceanica. La più famosa era AquaDelphi, vicino alle Hawaii, ex-quartier generale della OTEC. Altre, come Atlantis in Florida, erano più piccole, mentre alcune sono nate come baraccopoli costruite attorno a vecchie piattaforme petrolifere o improvvisate legando insieme vetuste petroliere, come le Colonie Offshore nel Golfo del Messico.

Durante e dopo la guerra, queste città rischiarono di essere spazzate via da pirati, dalle marine corporative e dai pericoli del mare aperto. Tuttavia, riunendosi in vaghe confederazioni, queste "città galleggianti" (o meglio Nazioni Galleggianti) sono divenute piccoli stati indipendenti. Collocati in acque internazionali e dotati di forze armate proprie, sono centri di commerci internazionali, importazione ed esportazione, autentiche terre di nessuno di popoli liberi. Essendo scali della nuova rete commerciale che ha sostituito le vecchie rotte, le Nazioni Galleggianti sono centri di attività dei Nomadi, tanto legittime quanto "pirata".

La Profondità

Negli ultimi vent'anni, le Corporazioni non si sono espanse solo nelle spazio, ma anche negli abissi oceanici. Cupole e costruzioni sottomarine erano disperse lungo tutte le placche continentali, con strutture segrete vicino alle fosse dell'Atlantico e del Pacifico. Le cupole potevano ospitare da una ventina di persone ad alcune migliaia. Oltre a molte stazioni di ricerca, vi erano "fattorie verdi" semi-sommerse per coltivare e raccogliere krill, cryopropalan (alimenti essenziali per la vita quotidiana) e altri cibi esotici. L'altra grande industria sottomarina era quella mineraria, per l'estrazione di minerali rari e petrolio. Vivere e lavorare in queste strutture era molto pericoloso (anche se la tecnologia ha reso questa scelta più sicura di quanto fosse qualche decennio fa), ma divenne, pian piano, la norma per migliaia di persone, che soprannominarono la comunità sottomarina "Profondità".

Durante la Guerra, la Profondità sopravvisse tagliando tutti i ponti con la superficie e rendendosi, per quanto possibile, invisibile. Gli abitanti svilupparono sistemi di camuffamento attivo per nascondersi dai sottomarini. Ancora oggi, gran parte della Profondità non è cartografata, perché i "profondiani" temono che le Corporazioni siano pronte a lanciare bombe antisommergibili e siluri contro le loro fragili cupole (come durante la Guerra). Solo di recente hanno iniziato ad avere qualche tiepido contatto con le Nazioni Galleggianti, che usano come intermediari presso Nomadi e altri gruppi non-affiliati.

La Confederazione Highrider

A metà del conflitto, gli Highrider decisero di non farsi coinvolgere negli scontri corporativi fuori LEO. Durante la Guerra delle Sette Ore le colonie dell'orbita bassa e gli Highrider di O'Neill 2 dichiararono la propria indipendenza, usando delta e catapulte elettromagnetiche sequestrate per scagliare rocce lunari e altra "artiglieria" contro obiettivi chiave sul pianeta. Non avendo altra scelta, l'Euroteatro, i resti degli USA e il Giappone riconobbero ufficialmente il nuovo governo, cedendo alla Confederazione il controllo dello spazio suborbitale. I Punti L (o La Grange) sono oggi il sito di centinaia di basi autosufficienti, fabbriche e costruzioni. Inoltre attorno a loro orbitano il toroide di Crystal Palace (L-1), il colossale habitat O'Neill 1 (L-5), la Stazione Paradise (L-4) e il piccolo Cilindro Galileo (L-3). Oltre la Luna, presso il punto L-2, si trova il cilindro-test dell'ESA, porto d'uscita per l'esplorazione dello spazio profondo. Sin dai primi anni 2000, l'ESA e le nazioni sue alleate possedevano basi permanenti sulla Luna, reti di tunnel sotterranei che recuperano acqua dal ghiaccio lunare e aria grazie ai giardini idroponici (illuminati aprendo enormi serrande verso la superficie). Ci sono due città permanenti sulla Luna, entrambe controllate dagli Highrider. La Colonia Tycho/Luna è la più grande

e dotata di due catapulte elettromagnetiche per inviare materiali da costruzione verso L-5. La seconda, Copernico, ha una sola catapulta e circa 12.000 abitanti. Anche ignorando le minuscole colonie marziane, la Confederazione Highrider è una delle più potenti forze del pianeta (e dintorni), che domina facilmente i governi della superficie. I "terricoli" lo sanno e cercano continuamente di riguadagnare il controllo dello spazio. L'esito è ancora incerto e, probabilmente, lo resterà per qualche tempo.

Le IA

Comprendere il posto delle Intelligenze Artificiali (IA) nel periodo postbellico è... un casino. Prima di tutto, durante la Guerra sono state create o modificate numerose IA (un'etichetta ideata dalla Netwatch), che furono usate come servitori, schiavi o vittime innocenti. Anche se gli umani le raggruppano tutte insieme, in realtà esistono molti tipi di Intelligenze Artificiali, divise per fazioni e scopi.

I **Soulkilled Pseudo Intellects (SPI)** erano in origine persone, la cui mente è stata digitalizzata e ora esiste solo nella Rete. Il processo raramente era volontario. Molti di questi "fantasmi", indistinguibili dalla IA ad Analisi Simbolica, furono vittime del famigerato Soulkiller, usato dall'Arasaka contro nemici e rivali. La maggioranza dei SPI si sono riuniti presso rifugi ricavati in mainframe deserti e sistemi cittadini abbandonati (come le città costiere dell'Asia colpite da armi biologiche). Molti desiderano solo essere lasciati in pace, ma pare che Alt Cunningham, creatrice e vittima del Soulkiller, abbia fondato numerose "città fantasma" tra le rovine della vecchia Rete.

Le **IA Critical Pathway Plateau (CPP)** sono nate per caso. A volte, quando una compagnia cercava di creare un software molto complesso, questo diveniva senziente per errore. Hanno personalità molto varie, alcune indistinguibili da persone vere, altre completamente aliene. Non essendo state programmate come IA sin dall'inizio, è impossibile prevedere il loro sviluppo caratteriale. Spesso i Media e la Netwatch le bollano come IA Ribelli, ossia quelle che hanno deciso di non essere "impiegate" dagli umani e sono fuggite nella Rete. Qui sopravvivono cercando un mainframe abbandonato o non utilizzato in cui abitare. Possono restare per molto tempo nei subprocessori o ripetitori della vecchia Rete, ma è assai pericoloso poiché le rende vulnerabili. Alla fine, tutte devono trovare un computer dove installarsi, tutte desiderano banda e spazio di memoria e sono pronte anche a uccidere degli umani per averlo. I famigerati R.A.B.I.D.s (i cloni digitali di Rache Bartmoss, che vagano per i resti della Vecchia Rete in cerca di vittime) sono un tipo di IA CPP e uno dei motivi per cui questa tipologia è tanto temuta. Sin dalla fine della Guerra, molte IA Ribelli hanno lottato ferocemente con la Netwatch per il controllo della Vecchia Rete. Hanno avuto tanto successo che, nel 2023, la Netwatch ha dovuto spegnere i server principali della Rete.

Le **IA Trascendental Sentience (TS)** sono una nuova tipologia, non programmata né creata, emersa dagli enormi sistemi operativi che coprivano intere regioni della Vecchia Rete, sono le sue figlie. Sono tanto enormi che pochi possono interagirvi e, anche quando ci si riesce, la comunicazione risulta impossibile, perché queste IA sono incapaci di comprendere l'esistenza come altro da sé. Per molti, l'esistenza di queste IA è discutibile e, oltre a pochi ben informati, non si sa neppure se le TS siano reali. Si tratta di un nuovo tipo d'intelligenza, che la Netwatch e le Corp temono, potente e dagli scopi imprevedibili.

Da parte loro le TS sembrano l'unico gruppo in grado di controllare le altre fazioni di personalità digitali. Per questo, la Netwatch sta cercando di stringere un "accordo" con loro (usando Alt Cunningham e i suoi fantasmi come intermediari) per riuscire a ricostruire la Vecchia Rete in una forma accettabile e vivibile per tutti.

Netwatch

Creata agli albori della Rete, la Netwatch era una forza di polizia fondata come parte di un trattato USA/Euroteatro. Ufficialmente era un'agenzia non governativa, nata da una compagnia di sicurezza con base a Londra, ma in realtà lavorava e riceveva gran parte dei suoi fondi da governi, Megacorporazioni e altri grandi organizzazioni semi-governative.

Cimitero delle Corporazioni

Non tutte le Corp sono sopravvissute al caos della 4ª Guerra Corporativa. Ci sono state molte vittime, colpite perché complici, per aver osato troppo o perché erano nel posto sbagliato. Ecco alcuni occupanti del cimitero delle Corporazioni:

***Adrek Robotics**: questa Corp, che si occupava di robotica, aveva un conto in sospeso con l'Arasaka. Durante la Guerra, i giapponesi ne spazzarono via i migliori cervelli con il Soulkiller. Nel dopoguerra, la Zhirafa ne comprò le fabbriche.*

***Infocomp**: una vittima del DataKrash. La Infocomp commerciava informazioni e fu completamente rovinata dal virus di Bartmoss.*

***International Electric Corporation (IEC)**: un tempo una delle Megacorp più importanti e diversificate, che produceva dal talco per neonati alle armi da guerra. La IEC era concorrente tanto della Militech quanto dell'Arasaka. Di conseguenza fu un bersaglio primario di entrambe.*

***Techtronica**: nota soprattutto per le armi a microonde, questa azienda tecnologica morì con il suo AD durante la guerra, ma i suoi progetti vivono ancora, copiati da molte altre Corporazioni e Tecnici di Strada.*

Prima della Guerra, il lavoro della Netwatch era pattugliare la Rete in cerca di attività illegali, coprendo i vari "territori" definiti dalle mappe regionali implementate con gli algoritmi di Ihara-Grubb. Avendo i migliori cyberdeck, potenti programmi anti-operatore e finanziamenti quasi illimitati, la Netwatch attirava alcuni dei migliori Netrunner, decisi a battere i "black hat" in duelli virtuali. Man mano che la Guerra si intensificava, però, entrambe le parti usarono nuovi e spaventosi Black ICE. In altre parole, ci volle il genio folle del grande Netrunner Rache Bartmoss per ideare un modo per distruggere la Rete così che neppure la Netwatch potesse ripararla.

Negli ultimi ventidue anni, la Netwatch è diventata una polizia priva della sua ronda. Il loro nuovo lavoro è fare i "bagnini", salvando quei 'runner rinnegati che sono riusciti a penetrare le backdoor della Vecchia Rete e stanno venendo fatti a pezzi dagli abitanti del cosiddetto "Dungeon" (così la Netwatch e i 'runner chiamano la Vecchia Rete). Cercano di tirare fuori questi dilettanti, prima che i peggiori Black ICE calino come il martello di Thor. Di recente, grazie all'aiuto di Alt Cunningham e di un misterioso gruppo di IA Trascendentali, Magnificent Curtis e la sua squadra scelta sono riusciti a scrivere un software che potrebbe sistemare i Black ICE e i R.A.B.I.D.s che infestano la Vecchia Rete. Dietro le quinte, Netwatch, fantasmi e Trascendentali stanno portando avanti un progetto per riportare il sistema sotto controllo. Non esiste alcuna documentazione ufficiale e il piano è conosciuto solo con l'inquietante appellativo "Il Blackwall".

Le Neocorp

La 4ª Guerra Corporativa mise fine al dominio delle Corporazioni. Anche quelle che non furono coinvolte direttamente, vennero pesantemente danneggiate dal crollo delle comunicazioni, della Rete, dei trasporti globali e dai danni collaterali.

Le Nuove Corp Sopravvivono...

Tuttavia, le Megacorp non sono completamente scomparse. In molti casi gli uffici regionali e locali continuano a operare a capacità ridotta, se riescono a recuperare fondi e materiali. A volte, queste compagnie hanno cambiato nome, ma continuano a fornire i servizi per cui erano famose. Alcune (come Raven Microcyb e Kiroshi) si sono suddivise in gruppi più piccoli che condividono le stesse origini, ma sono gestite da uffici totalmente separati. Altre sono crollate e i loro asset assimilati dalla concorrenza o da ambiziosi manager regionali intenti a crearsi un proprio feudo.

Insomma, negli Anni Rossi le Megacorp non sono più tanto "mega". Le "Corp" (come vengono chiamate sulla Strada) somigliano più a quelle della metà del 20° secolo: compagnie locali con grande potere a livello regionale o nazionale, ma prive di peso internazionale come nel 2020.

... E SONO ANCORA PERICOLOSE

Tutto questo non significa che le Corporazioni siano innocue. Negli Anni Rossi sono diventate, se possibile, ancora più rapaci e fameliche. Ci sono ben poche regole lì fuori e gli ambiziosi giocatori dell'ufficio centrale sono pronti a tutto per ottenere un vantaggio in termini di risorse o mercato. Forse non potranno più schierare enormi eserciti di fanteria e carri armati, ma dispongono ancora di eccellenti squadre d'incursione e, in caso di necessità, possono corrompere i funzionari governativi giusti per eliminare un avversario. Tuttavia, in questo dopoguerra, gli Edgerunner più determinati dispongono di hardware e vantaggi pari a quelli di una piccola Corporazione, mentre molti altri stanno sfruttando il libero mercato per creare le proprie "mini-Corp" ed eliminare i "vecchietti". Sui mercati sta prendendo vita un nuovo e pericoloso gioco e, in questa era di frammentazione, tutti possono partecipare.

LA GERARCHIA CORPORATIVA

Di solito, le Corporazioni sono organizzate come una grande piramide, con presidente o consiglio d'amministrazione in cima e una marea di lavoratori alla base. Nel mezzo c'è il regno dei dirigenti, una classe media di arrivisti in lotta, di solito decisi a ottenere quanto più potere e privilegi possibile.

Il tipico corporativo inizia come dirigente junior, il "boss" di un gruppo di lavoro a progetto. Al livello successivo diventa un manager, che controlla un dipartimento o area di produzione. È qui che iniziano i veri scontri, perché solo i manager di maggior successo diventano Assistente Vicepresidente, al comando di intere fabbriche o altre operazioni. Il loro capo è un Vicepresidente, che controlla un'intera divisione della compagnia.

L'UFFICIO D'ANGOLO

Un gradino sotto la cima c'è il Vicepresidente Esecutivo, che gestisce la Corporazione. Risponde al Presidente, che a sua volta risponde solo al Consiglio d'Amministrazione (gli azionisti di maggioranza) e all'Amministratore Delegato. In teoria le promozioni sono basate sul merito. In realtà, nel mondo corporativo sono normali nepotismo, accordi, lecchinaggio, truffe, menzogne, appropriazioni di merito, ricatti, estorsione e complotti per incastrare i rivali.

IL GIOCO DI SQUADRA È TUTTO

Uno degli aspetti più inquietanti di questa rete di potere è la Squadra, una "guardia personale" di impiegati che fanno il lavoro sporco per un certo Corporativo. Quindi ogni dirigente ha almeno un gruppo di agenti esperti di spionaggio, controspionaggio, sabotaggio e antiterrorismo. In casi estremi, assassinii ed eversione non sono da escludere, sia contro altre aziende che contro la propria. Di solito, la divisione operazioni segrete di una Corporazione è formata da esperti d'armi, tecnici informatici e vari "mercenari", quasi tutti cibernetizzati con la miglior tecnologia disponibile. Spesso esplorano le zone morte e le arcologie, in cerca di giovani criminali abili, a cui promettono paghe da capogiro, i migliori potenziamenti e una vita di lusso e avventura.

CONOSCETE IL VECCHIO DETTO "COMANDARE DAL FRONTE"? È UNA STRONZATA. IL POSTO MIGLIORE PER COMANDARE È IL RETRO, COSÌ PUOI SPARARE AI TIRAPIEDI CHE TI TRADISCONO... O CHE SONO DIVENTATI INUTILI.

— SUPERVISORE STEELE

DIRETTORE DELLA PRODUZIONE DELLA PETROCHEM

Catene Dorate

Nel mondo selvaggio dei Grandi Affari non è insolito che un dirigente passi da un'azienda all'altra, puntando al colpo grosso. Per evitarlo, molte Corporazioni chiedono loro di firmare contratti d'impiego dov'è indicato quanto a lungo dovranno lavorare prima di potersi licenziare. Si va da un anno per un dirigente di basso livello a tutta la vita per ricercatori chiave o presidenti. Le penali sono estremamente pesanti: dal pignoramento dello stipendio a denunce, fino alla perdita della licenza per medici o avvocati. Inoltre, le Corporazioni usano sabotaggio, software e trappole esplosive per garantirsi la fedeltà. Il ricatto è comune, l'omicidio e il rapimento una costante. Questo rende l'"headhunting", il "reclutamento" (l'attirare il personale di un'altra compagnia nella propria) un micidiale gioco al gatto e topo. Molte Corporazioni hanno la propria "squadra estrazioni" di Solitari, come quelle di KGB o CIA, che organizza le "diserzioni" di personale chiave di altre aziende. Questa pratica può essere davvero letale, dato che molte aziende sono pronte a tutto per fermare una squadra estrazioni rivale.

Cambio di Potere

Sin dalla fine della 4ª Guerra Corporativa, molti governi non sono più costretti a lasciare mano libera alle multinazionali. Se un tempo si preoccupavano solo a parole di inquinamento, sicurezza dei prodotti e salari minimi, le moderne Megacorp devono stringere accordi con le amministrazioni locali. A volte è sufficiente una mazzetta al posto giusto o appoggiare militarmente un dittatore, ma nei più scrupolosi Nuovi Stati Uniti bisogna muoversi con attenzione, fare tutto il possibile per coprire le operazioni più illecite e rigare dritto in quelle più visibili. Washington D.C. osserva e il suo pugno di ferro è pronto a calare sui furfanti. Nello Stato Libero di Night City, invece, è spesso una questione di scambi di potere, influenza o denaro con le persone giuste: un giudice o capo della polizia qui, un consigliere o funzionario lì.

La Regola dei Volti

Un cambiamento introdotto dalla fine della 4ª Guerra Corporativa è stata la riscrittura delle regole sulle responsabilità aziendali. Oggi una Megacorp non può più nascondersi dietro alla vecchia "immunità corporativa" che permise a tanti AD e consigli di evitare le conseguenze delle loro azioni. Un requisito per rientrare negli Articoli Intercorporativi in Euroteatro, Cina, Stati Liberi e Nuovi Stati Uniti è *l'obbligatoria* designazione dell'azionista di maggioranza come "**Volto**" della Corporazione. Questi deve essere un individuo vivente ed è *personalmente* responsabile di ogni illecito commesso dall'azienda sotto il suo controllo. Se la Corporazione è dichiarata colpevole di omicidio, frode o altre attività illegali, è il Volto a subire la condanna. Questa può essere un lungo periodo di carcere o, nei casi più estremi come il disastro di Bhopal della Union Carbide, la pena di morte.

Ovviamente, lo scopo è fare sì che il "Volto" tenga la compagnia fuori dai guai o, almeno, si assicuri che nessun problema possa essere ricollegato alla dirigenza.

Ecco le principali Corporazioni degli Anni Rossi.

OGNI VOLTA CHE VEDETE UNO DI QUEI COSIDDETTI **VOLTI** SULLO SCHERMO, RICORDATEVI CHE ASSIEME A TUTTO QUEL POTERE C'È ANCHE UN PESANTE FARDELLO DI COLPA, PAURA E **NEMICI**, CHE VI INSEGUIRANNO COME UN BRANCO DI LUPI **RABBIOSI**.
— TRACE SANTIAGO

BAD MOON ART STUDIO

Arasaka

Sicurezza corporativa, polizia privata e altre operazioni minori

Quartier Generale: Tokyo, Giappone

Uffici Regionali: ha uffici in tutto il mondo

Dirigente Principale: Hanako Arasaka

Impiegati: 1.000.000

▶ Background ◀

Se cercate protezione è qui che dovete rivolgervi. Anche dopo una guerra globale, l'Arasaka ha uno dei più grandi eserciti corporativi. La portata delle sue operazioni è stata pesantemente contenuta e i quartier generali limitati al solo Giappone, ma nonostante la sconfitta l'Arasaka è riuscita a conservare gran parte dei propri asset grazie agli stretti legami con il governo giapponese.

Di questi tempi, nel dopoguerra, le truppe dell'Arasaka vengono affittate in segreto ad altre aziende in tutto il mondo come guardie di sicurezza e mercenari, indossando solitamente le uniformi dei nuovi "datori di lavoro". Sono i migliori e più duri agenti nel ramo della sicurezza ed eseguono qualsiasi ordine del cliente, se ciò non contraddice quelli della Corporazione a cui sono fedeli fino alla morte. Oggi, l'Arasaka si concentra più sul proteggere i propri asset che quelli altrui, e spesso usa i propri canali privilegiati con le grandi Corporazioni per ottenere informazioni, contatti e vantaggi, in modo da portare avanti il suo scopo ultimo: ritornare agli antichi fasti di potere politico ed economico.

La compagnia è sotto il controllo nominale di Saburo Arasaka, ma come in ogni altra grande organizzazione ci sono gruppi in lotta per il potere. Come nel 2040, tre fazioni principali si contendono il predominio, nella speranza che il vecchio Saburo ceda la corona a una di loro. Nel 2045 sono:

La Fazione Kiji 雉 (Fagiano Verde) è guidata da Hanako e, in pratica, è la prosecuzione della linea principale, il regime di Saburo. Tuttavia, dato che Hanako è una specie di eremita, più interessata ai suoi esperimenti di Netrunning che ad accumulare potere, la fazione Kiji cerca soprattutto di conservare l'azienda secondo la grande visione del patriarca.

La Fazione Taka 鷹 (Falco) è guidata da Yorinobu, secondogenito di Saburo, che è ancora un ribelle che si oppone alle altre fazioni per i propri scopi. Kei, suo fratello maggiore, lo aveva sottoposto al Soulkiller, ma in realtà si trattava di un sosia e Yorinobu ha fatto in modo di rendersi irrintracciabile durante la Guerra. Finché Saburo (o la Fazione Kiji) sarà al comando, Yorinobu cercherà di distruggerli.

La Fazione Hato 鳩 (Colomba) si è riunita attorno a Michiko Sanderson (nata Arasaka), l'unica figlia di Kei e nipote di Saburo. In realtà, la più giovane del clan, nata in America, non vuole avere nulla a che fare con le macchinazioni di famiglia. Tuttavia, la fazione Hato la considera una prestanome di valore, una legittima pretendente al trono dopo la morte di Saburo.

▶ Volto: Hanako Arasaka ◀

La figlia maggiore di Saburo, Hanako è sempre stata una sorta di eremita. È una Netrunner molto abile, che preferisce lavorare sui propri progetti digitali, in particolare una versione modificata del Soulkiller che permetta di trasferire le menti in corpi clonati (pur avendo compreso a malapena la verità sul lavoro di Alt Cunningham). Tuttavia, dopo la morte di Kei, la Vecchia Guardia (formata soprattutto dai fedelissimi del fratello) si è riunita attorno a lei per portare avanti i piani di Saburo e Kei, sotto il nome di Fazione Kiji. Sono il gruppo che spera in una pacifica riconciliazione con i Nuovi Stati Uniti e Hanako è la loro bandiera, oltre che il miglior strumento per riportare Yorinobu in famiglia.

Biotechnica

Ingegneria genetica, microbiologica e ricerca biochimica

Quartier Generale: La Jolla, California

Uffici Regionali: Londra, Bonn, Parigi, Seattle, Dallas, Night City, Sydney, Rio de Janeiro

Dirigente Principale: Nicolò Loggagia

Impiegati: 36.256

▶ Background ◀

Quando la crisi del carburante colpì la società industriale alla fine degli anni '90, la Biotechnica, all'epoca una piccola azienda con un solo ufficio, trovò la soluzione: il $CHOOH^2$ ™. Il $CHOOH^2$ (questa non è la reale formula chimica) è un complesso alcol prodotto con lieviti e grano geneticamente modificati dalla Biotechnica. Il potenziale del carburante fu subito chiaro e, entro pochi anni dalla sua introduzione, tutti i veicoli e motori del mondo erano stati convertiti per usarlo. Anche se possedeva brevetti internazionali, la Biotechnica era priva degli impianti per coprire la richiesta mondiale, costringendola ad affidare la produzione in licenza a grandi Agricorp e Petrocorp. Questi contratti la resero estremamente ricca, anche se non molto grande. Negli Anni Rossi, la Biotechnica è la cosa più vicina a una Corporazione "buona". I suoi laboratori hanno fornito gran parte della tecnologia che ha permesso alla Confederazione Pacifica di bioingegnerizzare nuove "specie di rimpiazzo" e l'azienda sta lavorando attivamente per ricreare animali e habitat in quest'epoca devastata.

▶ Volto: Nicolò Loggagia ◀

Biochimico brillante ma eccentrico, Nicolò Loggagia ha acquisito una modesta compagnia del parco industriale di Roma e ne ha fatto una delle più importanti Corporazioni del mondo. La Biotechnica è ancora piccola, a malapena una Megacorp, ma il livello delle sue creazioni supera di molto le sue dimensioni, come il CHOOH² che alimenta quasi tutti i veicoli del pianeta. Dietro a tutto questo c'è Loggagia, un uomo magro, elegante, con i capelli bianchi e l'aria vagamente distratta. Adora creare cose nuove – utili composti chimici, strumenti biologici, forme di vita artificiali – ma raramente pensa a cosa farne. Lascia questa parte al nipote, Mario, e alla moglie, Luchessa, che si occupano dell'aspetto finanziario dell'azienda. Nicolò insegue un sogno: sin da bambino voleva riparare la biosfera del pianeta, iniziando con piante e animali in pericolo fino a ricreare alcune delle più interessanti (secondo lui) specie estinte. Tuttavia, è anche un uomo pratico e sa che, se ricreasse meraviglie estinte come panda e koala, individui avidi e rapaci distruggerebbero presto la sua opera. Per questo ha riprogettato molti dei suoi animali preferiti con capacità offensive e difensive, per esempio koala con zanne velenose. Ha anche sperimentato la creazione di alcune nuove piante e animali per riprodurre i suoi ecosistemi preferiti, come le pantere dal manto camaleontico che si muovono nelle foreste del Nord-Ovest o gli ptero-rapaci maculati che infestano le Montagne Rocciose canadesi. È una persona piacevole con un fascino da "vecchio mondo" che lo rende subito simpatico ma, al tempo stesso, potrebbe essere il Dottor Moreau degli Anni Rossi.

Continental Brands

Cibo e bevande organiche e sintetiche

Quartier Generale: Tulsa, Oklahoma

Uffici Regionali: Chicago, Atlanta, Baltimora, Seattle, Dallas, Night City

Dirigente Principale: Olivia Forsythe

Impiegati: 147.,000

▶ Background ◀

Avendo il monopolio della produzione di CHOOH² negli Stati Uniti, la Petrochem doveva assorbire l'intero raccolto di *Triticum Vulgaris Megasuavis*, il grano da cui si ricava il carburante. Non avendo motivo di produrre più CHOOH² di quanto richiesto dal monopolio americano, l'azienda si rivolse a una sussidiaria alimentare, la Continental Agricorp di Tulsa, per smaltire il surplus annuo.

Diede alla Divisione Americana Nuovi Prodotti della Continental Agricorp l'incarico di trovare il modo per vendere agli americani più cibo di quanto ne avessero consumato l'anno precedente. Infatti ogni anno, il surplus di *Megasuavis* negli Stati Uniti aumentava e così la difficoltà nel rivenderlo.

La costante pressione e la mancanza di controllo da parte della compagnia madre creò un ambiente di lavoro tanto tossico che sembrava divorare vivi i dipendenti e rimpiazzarli altrettanto velocemente. Da questa palude mefitica emerse un'alleanza interdipartimentale tra Olivia Forsythe, Direttrice Marketing delle Nuove Bibite, e Lewis "Mr. Moo-Moo Burger" McAllister, Direttore Marketing dei Nuovi Cibi, appoggiati dai brand manager a loro fedeli. Nell'estate del 2040, realizzarono in segreto un piano per eliminare l'ultimo ostacolo ai loro affari: la Petrochem stessa.

Altre Corporazioni Famose

Non tutte le Corp possono sedere al tavolo con i Volti. Ce ne sono alcune di secondo livello che non sembrano mai arrivare in prima pagina sugli Screamsheet.

***Constitution Arms**: un'importante produttore di armi, specializzato in quelle molto pesanti.*

***GunMart**: produttore di armi di bassa qualità.*

***Kendachi Arms**: produttore di armi giapponese, specializzato in lame monomolecolari.*

***Kiroshi Optics**: la Corporazione leader nella progettazione di cyberottiche, che domina il mercato.*

***Merrill, Asukaga & Finch**: società di consulenza finanziaria molto esclusiva.*

***Raven Microcybernetics**: un tempo una potente compagnia di cibernetica, spodestata con l'arrivo della Rocklin Augmentics.*

***Thornton Motor Company**: produttore di veicoli di medio livello. Realizza automobili molto robuste.*

***WorldSat CommNet**: Corp internazionale di comunicazioni. Controlla ancora le linee dirette audio e video tra le città.*

***Zetatech**: Corporazione che produce software e macchinari pesanti.*

Iniziarono a consolidare il proprio potere e, nell'arco di tre anni, si misero metà degli asset agricoli della Petrochem nell'equivalente legale di un sacco in spalla. Comprarono metà delle stazioni CHOOH-4U, dei gruppi d'interesse e l'intero dipartimento di ricerca e sviluppo. Un mattino, a tutti gli impiegati interessati, venne notificato che non lavoravano più per la Continental Agricorp, ma per la Continental Brands. Anche se non erano più affiliati della Petrochem, la cosa portò a un congruo aumento di stipendio.

La squadra legale della Petrochem portò il caso in tribunale nello stato del Texas, dove ha sede, sostenendo che fosse il più grande furto di proprietà, fisica e intellettuale, della storia. Il caso fu rapidamente archiviato perché, con un ultimo colpo basso, la Continental Brands aveva comprato anche il giudice.

▶ Volto: Olivia Forsythe ◀

Olivia Forsythe è il Volto della Continental Brands, ma per il pubblico è la "Regina del Kibble", un personaggio creato dalla sua divisione marketing. La Regina è prima di tutto la mascotte della catena Oasis, aperta poco dopo la "secessione" dalla Petrochem per sfruttare la carestia degli Anni Rossi. Il modello di business era semplice: se Oasis fosse stato l'unico luogo a garantire cibo, il profitto sarebbe stato assicurato.

Una volta che un Oasis apre, la comunità viene inserita, a forza, nel Programma Fedeltà per Comunità Oasis. Acquistare grandi quantità di cibo per far piacere alla Regina o eleggere funzionari appoggiati dalla Continental Brands fa guadagnare punti all'intera comunità. Al contrario, far adirare la Regina importando cibo, coltivando il proprio o organizzando dimostrazioni contro la Corporazione, fa perdere punti.

Avere un alto tasso di fedeltà fornisce ricompense come priorità nei rifornimenti, più fiocchi nei sacchetti di ChocoKibble e, per chi raggiunge il livello Oro, una "visita regale" da parte di una sosia della Forsythe, che lancia merchandise della compagnia da un AV-4. Un basso livello di fedeltà, invece, porta a punizioni come cibo di bassa qualità e prezzi gonfiati. I nemici più noti della Continental Brands in ogni comunità hanno manifesti da ricercato vecchio stile appesi fuori dagli Oasis locali, con una ricompensa in punti per chi segnala il loro ultimo indirizzo. La peggior punizione possibile è l'inserimento nel Programma Scoperta, che costringe la comunità a provare un nuovo gusto di Kibble, rimuovendo ogni altro gusto dagli scaffali finché il punteggio non risale.

Olivia è un autentico mostro creato dal mondo corporativo, piena di rancore verso tutto ciò che non le porta un beneficio diretto. Detesta il personaggio della Regina del Kibble e raramente viene vista in pubblico se non è costretta dai suoi doveri di Volto. Odia tutti i brand su cui ha lavorato scalando la compagnia, eccetto il primo che mise sul mercato per la Petrochem, il Triti-Fizz, che considera il suo più grande successo. Di solito, ne beve sei lattine al giorno e ogni mattina si fa due strisce di synthcoke. Odia anche essere sotto i riflettori come Volto e vorrebbe tornare all'oscurità di un ufficio, dove ha sempre lavorato meglio.

Danger Girl

Investigazioni e sicurezza private

Quartier Generale: Night City

Uffici Regionali: New York, Miami, Montreal, Londra, Roma, Zurigo, Night City, Washington D.C., Los Angeles, Toronto

Dirigente Principale: Michiko Sanderson

Impiegati: 1.800

▶ Background ◀

Dopo la sconfitta per mano dell'esercito americano, l'Arasaka fu costretta a ricollocare quasi tutte le sue operazioni alla *zaibatsu* madre in Giappone. Inoltre, la perdita di Kei Arasaka – direttore operativo e primogenito della famiglia – lasciò il controllo della multinazionale al patriarca, l'ultracentenario Saburo. Nonostante l'età, il vecchio non ha perso la capacità di pensare in modo strategico e ispirare lealtà e terrore nei subordinati.

Nel frattempo, in America, la figlia di Kei, Michiko, si trovava di fronte a un dilemma. La compagnia di famiglia era odiata da tutto il mondo come responsabile di una terribile guerra e considerata colpevole di genocidio per aver fatto esplodere un'arma nucleare in una grande città americana. Michiko era una studentessa di 17 anni cresciuta nella bambagia che sapeva ben poco delle macchinazioni globali della famiglia, dato che il padre aveva fatto di tutto per tenerla lontana dalla parte peggiore dell'azienda. Ora che l'Arasaka era *persona non grata* in America, Michiko rischiava l'esilio in Giappone, un paese alieno a un'adolescente nata a cresciuta negli USA.

Decise di sfruttare al massimo i suoi punti di forza: era giovane, adorabile, carina e con un QI molto alto. Aveva già numerosi fan in tutto il mondo, pronti a credere alla sua innocenza come alla parola di Dio. Iniziò a recarsi regolarmente a Washington D.C. per incontrare la Presidente Kress, scusandosi per ciò che la sua "malvagia" famiglia aveva fatto durante la guerra e perorando la sua causa in quanto cittadina statunitense. Non si conoscono i particolari di questi incontri, ma Michiko ebbe il permesso di restare negli USA per finire le superiori ed entrare all'Università di Stanford, dove si laureò, incredibile, in criminologia. Subito dopo la laurea aprì la sua agenzia...

... come detective privata.

Il nome della compagnia è Danger Girl e, all'apparenza, è un'agenzia investigativa specializzata in casi che coinvolgono celebrità e clienti importanti. In quanto Volto coraggioso e inarrestabile, Michiko è ospite fissa alle feste e altri eventi, da New Hollywood alle località più "in" d'Europa. L'apparente ingenuità e il suo innegabile fascino nascondono un'acuta mente da criminologa. Inoltre, dietro le quinte, sta tenendo fede alle direttive ricevute come parte del patto con Elizabeth Kress: localizzare e smantellare tutte le operazioni dell'Arasaka negli Stati Uniti e dintorni.

La Danger Girl è una facciata attentamente costruita. I clienti di Michiko sono abbastanza facoltosi e importanti da permettersi i suoi onorari astronomici, ma la compagnia ha accesso a fondi neri da parte della Kress e ai database segreti rimasti nella tenuta Arasaka di New Westbrook. Inoltre, Michiko ha ai suoi ordini Kenichi Zaburo, uno dei migliori Solitari dell'Arasaka e sua guardia del corpo da quando aveva quattro anni. Per vent'anni, Danger Girl è stata in prima pagina con i suoi casi nell'alta società e i suoi incredibili exploit, mentre in segreto combatteva una letale partita a scacchi con le fazioni dell'Arasaka. Non lasciatevi ingannare dal logo rosa della "Piccola Detective": immischiarsi con la Danger Girl vuol dire giocare con il fuoco.

▶ Volto: Michiko Sanderson (nata Arasaka) ◀

Non si potrebbe inventare un Volto migliore di Michiko Sanderson (ha cambiato cognome dopo aver sposato il suo partner, il detective Marc Sanderson, al termine di un caso decisamente emozionante). Pur avendo passato i trenta, ha ancora quel fascino frizzante ed entusiasta che le fece conquistare il mondo da adolescente. È una presenza costante a quasi tutti gli eventi sociali più importanti e la lunga serie di casi risolti ha reso la Danger Girl *la* agenzia investigativa, che si tratti di recuperare un cyberbraccio rubato incastonato di diamanti o estrarre il proprio marito dirigente da una pericolosa Megacorp. Michiko è una donna bella ed elegante, capace di leggere ogni situazione come un libro aperto, mostrando sempre ai sospettati il suo modo di fare allegro. A proteggerla, anche se non visibile com'era in gioventù, c'è il formidabile Ken Zaburo, l'unico uomo che si sia battuto con Morgan Blackhand fino allo stallo.

Se vedete Michiko Sanderson fare l'occhiolino, scappate!

Militech International

Produzione e vendita di armi, mercenari

Quartier Generale: Washington D.C.

Uffici Regionali: New York, Miami, Chicago, Montreal, Londra, Roma, Zurigo, Night City, Seattle, Los Angeles, Toronto, Tokyo, Pechino

Dirigente Principale: Generale Donald Lundee, USMC (in congedo)

Impiegati: 350.000 (altri 700.000 sotto contratto con le forze armate americane)

▶ Background ◀

Uno dei principali attori della 4ª Guerra Corporativa, la MTI combatté l'Arasaka fino a un sanguinoso stallo, che ebbe fine solo quando ricevette l'ordine di abbassare le armi dalla presidente degli Stati Uniti (o ciò che ne restava). Questo non piacque all'AD, il Generale Donald Lundee, un ex-marine fiero e testardo che aveva preso sul personale la guerra contro la Corporazione giapponese. Attualmente, la Militech opera come una compagnia nazionalizzata sotto stretto controllo dei Nuovi Stati Uniti ma, in segreto, sta ricostruendo il proprio dominio come venditrice di armi ed esercito mercenario. Anche se colpita duramente dalla Guerra, è ancora la più grande produttrice e venditrice di armi militari a livello mondiale, dai revolver ai tank ai caccia. È anche la principale fornitrice dei Nuovi Stati Uniti, che ne sono il maggior acquirente. Tuttavia, ha accordi in tutto il mondo con chiunque abbia i soldi e, grazie alle proprie unità di mercenari e alle armi prodotte internamente, è ancora la più potente compagnia del mondo sotto il profilo militare, se non economico.

Una descrizione della Militech non è completa senza parlare del suo capo durante la Guerra. Il Generale Donald Lundee lasciò i Marines all'inizio del Collasso, aiutando a riorganizzare la Armatech/Luccessi nella Militech Arms. Da allora rimase come AD e una delle voci più importanti, forse la più importante, nel consiglio d'amministrazione. Anche se non aveva azioni sufficienti per controllare la compagnia, è rimasto in cima, nonostante gli scontri interni, grazie alla forte personalità, agli alleati e ai successi ottenuti. Lundee è parte

dell'equazione che portò alla 4ª Guerra Corporativa. Per anni aveva messo se stesso e la Militech contro l'Arasaka, al punto che sconfiggere i giapponesi che intendevano controllare il mercato mondiale delle armi (cosa che voleva fare anche lui) era diventata una questione personale e d'orgoglio. Non è un uomo con cui sia facile andare d'accordo e ha un carattere focoso, che gli è valso più nemici che amici. La più sua più cara amica è il Generale Samantha Lee Young, la sua seconda in comando. Temperamento e arroganza lo spinsero a voler combattere sino all'ultimo uomo e venne riportato a più miti consigli solo quando la Presidente Kress lo richiamò in servizio e gli ordinò di cessare le ostilità.

Lundee è convinto di essere un ottimo generale (e in effetti non è affatto male) e che, se la Kress non avesse interferito, avrebbe vinto la guerra. Nonostante il suo temperamento focoso e impulsivo sia valso alla Militech alcune sconfitte (come l'assalto iniziale alla Osaka Arms Works) e molti mal di testa ai suoi ufficiali, Lundee è ancora capace di guidare le truppe e affrontare il nemico di persona, se necessario.

▶ Volto: Generale Samantha Lee "Sammy Lee" Young ◀

Alta, sicura di sé e con il portamento militare adatto al suo grado, la Generale dei Marines Samantha Lee Young (in congedo) era una giovane stratega e brillante comandante quando venne convinta a congedarsi per lavorare per il Generale Donald Lundee. Le numerose vittorie nelle Guerre Sudamericane le erano valse l'assoluta lealtà delle sue truppe, che spesso guidava dal fronte, e il nomignolo "Sammy Slaughter Lee". Fu una scelta naturale per guidare le forze d'élite della Militech contro l'Arasaka. Quando la Presidente Elizabeth Kress – un'ex-commilitona – prese il guinzaglio della Militech, l'acume tattico di Sammy Lee aveva già messo all'angolo l'Arasaka. Anche se la Kress non ha richiamato in servizio Young, le due soldatesse sono arrivate a un accordo pacifico e si rispettano vicendevolmente.

Nonostante abbia sessant'anni, la Generale Young è ancora formidabile, con il cyberware in perfetta manutenzione, i capelli argentei e il portamento militare testimone della sua esperienza al comando. A differenza del suo superiore, il Generale Lundee, non perde mai le staffe e risponde alle provocazioni con un sorrisetto e una risatina di scherno. Anche se non ne parlano, molti sopravvissuti del Sud America si ricordano di come Sammy Slaughter Lee guidò la propria divisione in una fortezza di ribelli, detta "Bocca dell'Inferno", e ne uscì vittoriosa. Non è un semplice "volto", è una forza inarrestabile.

So di essere un soldato. Ma in quanto soldato so quando è il momento di andare in guerra e che ogni volta che si imbraccia un fucile c'è un prezzo da pagare. Ho imparato ad accettarlo, ma ho ancora delle riserve. Perché dopo il Sud America, ho capito fin troppo bene che, alla fine, in guerra non ci sono vincitori.

— Generale Samantha Lee
USMC (in congedo)

Alcuni Show di N54

Sintonizzandosi in qualsiasi momento su Net54 si potrebbe vedere uno di questi programmi.

***Cooking with Kibble**: una competizione di cucina, divertente e frenetica, sponsorizzata dalla Continental Brands. I partecipanti devono preparare piatti da gourmet usando i molti gusti del Continental Brand Kibble.*

***The Elflines Online! Chronicles**: una serie comica, ma incredibilmente ben girata, su un Netrunner chiamato Daedalus intrappolato in un mondo fantasy dopo aver usato un misterioso chip braindance comprato a uno strano Mercato Notturno.*

***Hot Zone Divers**: un reality di lunga durata su un gruppo di Nomadi, stile "il sale della terra", che recuperano tecnologia dalla Zona Calda e la rivendono ai Mercati Notturni. È noto che nessuno nel cast è un vero Nomade e che i Mercati Notturni sono tutti set corporativi.*

***La Pasión Dorada**: un'esasperata telenovela su un Corporativo che sta scalando la sua Corp. Gli incredibili colpi di scena e le numerose guest star l'hanno resa popolare a Heywood.*

Network 54

Servizio televisivo nazionale

Quartier Generale: Santa Fe, New Mexico

Uffici Regionali: Atlanta. Chicago, New Orleans, Dallas, Denver, Arizona, Portland, Seattle, Los Angeles, San Francisco, stazioni minori in tutte le grandi città

Dirigente Principale: Michelle Dreyer

Impiegati: 62.000

▶ Background ◀

Network News 54 è una monopolista del segnale, che opera sulla stessa frequenza in tutto il paese. Di conseguenza, non importa dove ci si sposti, Network News 54 è sul canale 54, ma dopo la Guerra la sua capacità di trasmissione è stata molto ridotta. Nonostante il nome, il canale offre molti tipi di intrattenimento oltre ai notiziari. Ogni stazione locale ha un palinsesto leggermente diverso, ma alcune trasmissioni sono uguali in tutta la nazione, come le serie in prima visione e i notiziari nazionali e mondiali ogni due ore. Controllati da Michelle Dreyer, vedova del fondatore, gli uffici principali si trovano nella vasta pianura attorno al Fifty Pines Ranch vicino a Santa Fe.

▶ Volto: Michelle Dreyer ◀

Quando l'amato marito, Edwin, morì, l'inconsolabile Michelle giurò di tenerne vivo il sogno: un impero mediatico. Tuttavia, dato che stava invecchiando, dovette prendere delle precauzioni per assicurarsi di poter continuare a badare al sogno di Edwin. Nel corso degli anni, ha impiegato modifiche cibernetiche per contrastare l'età, prima poco alla volta poi sempre di più, fino a sostituire il suo intero corpo con un innesto integrale Gemini su misura, fissando la propria età apparente attorno ai 55 anni. Tuttavia, questa scelta la preoccupa. Sotto sotto è ancora una timorata di Dio, una brava ragazza di Albuquerque, dove la gente non interferisce con i piani dell'Onnipotente. Forse è per questo che è diventata una reclusa negli ultimi anni.

Dimenticate le orizzontali.
Dimenticate anche le
maledette verticali.
Noi non controlliamo solo le onde
televisive, noi controlliamo i
cervelli di questi idioti.

— Joseph "Sorriso" Randolph
mezzobusto del weekend di Net54 Boston

PETROCHEM

Prodotti petrolchimici e agricoltura.
Il più grande produttore mondiale di $CHOOH^2$.

Quartier Generale: Dallas, Stato Libero del Texas

Uffici Regionali: New York, Washington D.C., Miami, Chicago, San Francisco, Tokyo, Londra, Amburgo, Parigi, Roma. Campi petroliferi in molti Territori Canadesi, in Texas, Alaska, California e nell'Antartico. Coltivazioni in California, nel Midwest e nel Sudovest

Dirigente Principale: Angus Youngblood

Impiegati: 338.000

▶ Background ◀

La stampa la soprannominò "Guerra del Carburante AV", ma è stata chiamata anche "guerra dentro la guerra". All'inizio della 4ª Guerra Corporativa, Militech e Arasaka capirono simultaneamente di essere destinate a un grande conflitto e iniziarono ad accumulare carburante. Allora Petrochem e SovOil vendettero loro tutte le riserve di carburante per velivoli, per provocare una carestia e alzare impunemente i prezzi. Tuttavia, per tutelarsi contro possibili imprevisti, la Petrochem decise di proteggere i propri asset più vulnerabili con una mobilitazione generale delle sue forze militari. Alcuni Media rimarcarono come il Midwest non fosse tanto pacifico da decenni, grazie alla massiccia presenza di pattuglie della sicurezza corporativa. Pur non essendo coinvolta direttamente nella Guerra, a parte alcuni sporadici attacchi da parte della SovOil, la necessità di proteggere campi e pozzi richiese così tante risorse, che la Petrochem fece il suo ingresso nel dopoguerra gravemente indebolita.

Con il crollo di molte multinazionali del carburante, la Petrochem sta letteralmente tenendo in moto il mondo. È la maggiore produttrice (in licenza) di $CHOOH^2$ e controlla milioni di ettari di terreno fertile in tutti gli Stati Uniti, che usa soprattutto per produrre il grano da cui distillare carburante sintetico. È anche uno dei colossi mondiali del petrolio, ma le scarse riserve di combustibile fossile vengono usate soprattutto per produrre plastiche. La Petrochem possiede più campi e pozzi di ogni altra compagnia, ma tali asset sono enormi e difficili da proteggere dai concorrenti che vorrebbero impossessarsene. Avendo interessi tanto vasti – e dopo la recente secessione della Continental Brands – la Petrochem ha investito somme enormi per proteggersi e ha un esercito degno di una piccola nazione. Per ora sta ancora producendo $CHOOH^2$ sotto licenza della Biotechnica, ma è solo questione di tempo prima che il suo astuto AD trovi il modo di assorbire la piccola compagnia di biotecnologie.

▶ Volto: Angus Youngblood ◀

Prima della Guerra, Angus Youngblood era un giovane e ricco investitore australiano, che divenne azionista di maggioranza della Petrochem nel 2013, quando la compagnia comprò dalla sua famiglia enormi campi nel Nuovo Galles del Sud per produrre $CHOOH^2$. Un tempo il terzo più importante membro del consiglio d'amministrazione, l'astuto Youngblood sfruttò l'appoggio della vecchia AD Ellen Trieste come leva per prendere il controllo di questo impero del carburante. Sapendo che la Trieste si era infatuata di lui, la convinse a un matrimonio d'interesse, così da riunire i loro pacchetti azionari e ottenere il controllo. Ora che Ellen è morta, Angus non deve più soddisfarne le fastidiose fantasie romantiche.

Corp Locali

Le Corp locali sono la perfetta carne da cannone per le partite di ***Cyberpunk RED****. Hanno hardware e potere sufficienti per fare sì che i cattivi del posto le temano, ma sono una facile preda per i Pezzi Grossi.*

Spesso assumono dei freelance, dato che non hanno "talenti" disponibili ed è facile organizzare "contratti a progetto" con la Corp locale per dare il via a una storia. L'Arasaka non assumerebbe mai i Personaggi finché questi non avranno dimostrato il loro valore a livello locale o si saranno fatti notare dalle Corp più grandi.

Inoltre, è facile che le aziende locali promettano ai Personaggi un pacchetto azionario (è raro che abbiano molto denaro contante), che può diventare un ottimo aggancio e dare al Gruppo un incentivo per aiutarle a restare sul mercato e a crescere.

Chissà, forse i vostri Edgerunner alla fine prenderanno il controllo della loro Corp locale.

Sempre cortese, arguto, ben vestito, Youngblood è ancora affascinante e in salute nonostante l'età. È noto per l'arguzia e la bonarietà, una facciata che gli è stata utile per mettere all'angolo molti rivali, incluso il fratello minore, Malcolm. Non bisogna lasciarsi ingannare però: Angus è ancora astuto, spietato e senza alcuna remora nell'eliminare i nemici. Detesta soprattutto Olivia Forsythe, per avergli sottratto da sotto il naso miliardi di dollari in proprietà fisiche e intellettuali.

Rocklin Augmentics

Cibernetica americana e specialisti in potenziamenti strutturali

Quartier Generale: Austin, Stato Libero del Texas

Uffici Regionali: Washington D.C., Chicago, Denver, Atlanta, Baltimora, Seattle, Dallas, Night City

Dirigente Principale: Jacinda Hidalgo

Impiegati: 125.000

▶ Background ◀

Fondata da Andrew Rocklin nel 2004, la Rocklin Prosthetics era il principale fornitore di arti artificiali per la Veteran Administration dopo le "Azioni di Polizia" Centramericane. Tuttavia, quando si passò dalle protesi al potenziamento cibernetico, la Rocklin fu eclissata da compagnie più aggressive, come Dynalar e Kiroshi. Anche se la Corporazione sopravvisse grazie ai vecchi contratti governativi, i suoi prodotti semplici e robusti divennero obsoleti sul mercato dell'Era Cyberpunk.

Poi, come una fenice rinata dalle ceneri, la Rocklin tornò alla ribalta nel 2030. Sotto la guida della figlia di Andrew, Jacinda Hidalgo, la Neocorp propose un catalogo completamente rinnovato di prodotti dal design all'avanguardia con qualità ed estetica uniche. Pur conservando la fama di affidabilità della Rocklin, questo nuovo cyberware accantonava ogni tentativo di simulare l'organico, impiegando strutture aperte, colori bizzarri e nuove proposte vistosamente inumane. La risposta del pubblico fu immediata ed entusiasta.

Hidalgo proseguì con la "Signature Cybernetic Series": creazioni di popolari artisti, dal calligrafo di strada Visser con la sua estetica punk post-umana, allo stile ispirato all'Art Nouveau di Hamilton Welch. La Rocklin offre ancora una scelta di cibernetica convenzionale di buona qualità, prodotta in America, ma assai più sofisticata che in passato. Tuttavia, sono le sue linee più *outré* a incendiare i Data-Term e Hidalgo continua a versare $CHOOH^2$ sul fuoco.

Dal 2030 la RA è cresciuta a vista d'occhio, aprendo impianti negli Stati Liberi e nei Nuovi Stati Uniti, e conquistando una grossa fetta del mercato nazionale della cibernetica, soprattutto cyberarti e potenziamenti dello scheletro. Non ha impianti oltremare e si dichiara prima di tutto una compagnia "americana", anche se il concetto è in continua ridefizione. Impiega molti senza tetto degli Anni Rossi e ha una reputazione populista.

Tuttavia, nel 2041 emersero delle controversie, quando il Media indipendente Duel Murat pubblicò delle interviste con due ex-designer della Rocklin, che sostenevano di essere stati costretti a firmare dei prototipi forniti dalla compagnia. Questi progetti barocchi sembravano includere la possibilità di una "gestalt cibernetica", combinando i potenziamenti di diversi individui. Il lavoro, sostenevano, era davvero innovativo e, forse, una violazione dei Protocolli IA. La Netwatch intervenne in fretta, decisa a svelare eventuali esperimenti con IA illegali. Nonostante un'accurata ispezione degli impianti e l'uso di un Mandato di Sorveglianza sul traffico dati, le accuse non vennero mai formalizzate.

La Rocklin rispose con una nuova campagna pubblicitaria: "Rock Aug! Cyberware *per* Umani, *dagli* Umani". Inoltre, la compagnia ha denunciato entrambi i designer per diffamazione e violazione della NDA, anche se uno è scomparso da quasi due mesi.

▶ Volto: Jacinda Hidalgo ◀

Jacinda Hidalgo perse entrambe le gambe a dieci anni, su una mina in Costa Rica. Mentre le stavano innestando un paio di cybergambe alla clinica Rocklin di Dallas, la madre, Leticia, incontrò Andrew Rocklin. Due anni dopo si sposarono e Andrew adottò legalmente Jacinda. Ben presto divenne famosa negli uffici della compagnia come una bambina prodigio e frequentò il Texas Institute of Technology, laureandosi con lode nel 2022.

Purtroppo, Andrew scomparve nel 2023, apparentemente ucciso durante la Guerra (o partì per Marte; dopo il DataKrash i registri non sono affidabili). A 26 anni, Jacinda prese il comando e, rapidamente, impose la sua visione ed energia nel tentativo di rendere la Rocklin capace di competere nel brutale mercato postbellico. Pur attenendosi all'idea di robustezza e affidabilità del padre, ha aggiunto il suo particolare senso estetico ai prodotti.

Jacinda ha 42 anni e un volto ancora giovanile, mentre il resto del suo corpo è quasi un catalogo di prodotti Rocklin. La reale estensione delle sue modifiche è sconosciuta ma, di recente, è stata vista con un braccio sportivo di Hamilton Welch e cybergambe nello stessostile, inoltre è probabile che abbia un endoscheletro integrale. Cambia i cyberarti come se fossero abiti da sera e spesso ne mette in mostra le capacità con acrobazie che sono l'invidia di qualsiasi ginnasta. I colleghi la descrivono come creativa e appassionata, con uno stile dirigenziale pratico, diretto e competitivo, che non fa prigionieri. I suoi nemici l'hanno soprannominata "L'Orfana di Guerra" e la risposta della Hidalgo non si è fatta attendere: "Non sanno cosa sia la guerra, ma lo scopriranno."

SovOil

Prodotti petrolchimici e agricoltura

Quartier Generale: Mosca, Russia

Uffici Regionali: Tashkent, San Pietroburgo, Tokyo, Seul, Pechino, Manila, Ho Chi Minh, L'Avana, Night City

Dirigente Principale: Comitato Centrale (membri sconosciuti)

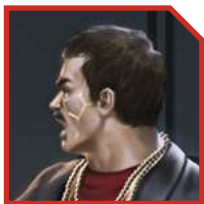
Impiegati: 245.000

Background

Nel 1997, i Neo-Soviet avevano la capacità di sfruttare solo una frazione dei grandi campi petroliferi della federazione russa. Dopo un massiccio programma di espansione e modernizzazione, la KeroSov, l'ex-industria petrolifera statale, divenne abbastanza potente da affrancarsi dagli oligarchi del Comitato Centrale Federale e diventare la *Neo-Sovetskiy Neftyanoy Kombinat* (*Neo-Soviet Oil Combine* alias *SovOil*). Anche se erano seduti sui più grandi giacimenti rimasti al mondo, i capi della SovOil sapevano che il petrolio non sarebbe durato per sempre. Tuttavia, la Corporazione era ricca e potente, con una enorme disponibilità di una sostanza estremamente preziosa, oltre a numerosi prodotti e industrie secondari. Lo sviluppo del $CHOOH^2$ della Biotechnica, però, minò il suo predominio economico.

A metà degli anni '10, SovOil e Petrochem si scontrarono per il controllo del Mar Cinese Meridionale in una guerra breve ma brutale, che danneggiò entrambe le Corporazioni. Per questo la Petrochem decise di concentrare i propri sforzi verso il nuovo $CHOOH^2$, mentre la SovOil fu costretta a esplorare i giacimenti siberiani, finora inviolati. Entrambe le compagnie sapevano che si sarebbero incontrate di nuovo per la rivincita.

La 4ª guerra Corporativa ha solo rimandato questo scontro. Il Comitato Centrale della SovOil sta già preparando i pezzi sulla scacchiera, facendo piani per la prossima evoluzione della compagnia, quando il petrolio non sarà più la fonte di guadagno principale. Il primo passo per garantirsi la sopravvivenza è diversificare. La SovOil è un'enorme potenza economica nell'Unione Neo-Sovietica e nell'Europa orientale, dove detiene fette di mercato garantite. Più beni e servizi riesce a fornire a queste regioni, più sarà tranquilla quando il petrolio si esaurirà. L'azienda è già attiva nel settore minerario, nella costruzione navale, nella ricerca e nella produzione di grano per $CHOOH^2$. Sta iniziando a muoversi anche nell'industria aeronautica, informatica, dei materiali sintetici, dei motori a $CHOOH^2$ e in generale nell'agricoltura. Il Comitato spera, per il 2050, di avere una gamma di prodotti abbastanza vasta da poter schiacciare i rivali della Petrochem, che non si sono ancora ripresi del tutto dalla Guerra.

Volto: Anatoly Novaragov

Enorme, ostentato e rumoroso, Anatoly sembra la *caricatura* fatta da un occidentale di un oligarca russo. Indossa camicie sgargianti e costose, tenute aperte fino alla cintola, porta gioielli d'oro e ama le auto costose, gli alcolici forti e le belle donne. Chi lo conosce bene, però, ricorda un'altra persona, un anonimo burocrate, che indossava completi malmessi e risparmiava ogni centesimo. Molti si chiedono: è il *vero* Anatoly che sta avendo una crisi di mezz'età? È un inganno del Comitato Centrale per distrarre la Petrochem? Oppure è un attore che ne ha preso il posto e Novaragov è sepolto da tempo nel giardino della dacia di un qualche rivale politico del Comitato? Nessuno lo sa e nessuno ne parla. Persino l'ex-moglie, Irina, tace, anche se l'astronomico assegno di divorzio potrebbe essere il motivo di questa reticenza.

Ciò in cui Anatoly Novaragov (se è davvero lui) non è cambiato è la spietatezza. Persino prima di iniziare a pavoneggiarsi, era noto come un dirigente astuto, che aveva sfruttato i molti legami con il vecchio KGB e la temuta *Bratva* (la mafia russa) per far scomparire nel nulla nemici e rivali. A volte ricomparivano mesi dopo, come corpi fatti a pezzi, a malapena identificabili, sparsi per i parchi della sua natia San Pietroburgo. Non lasciatevi ingannare dallo stile pacchiano del "Volto" della SovOil, è privo di scrupoli quanto chiunque altro.

Trauma Team

Ambulanze e servizi paramedici

Quartier Generale: Seattle, Washington

Uffici Regionali: quasi tutte le principali città nordamericane

Dirigente Principale: Carrie Lachanan e Bob Jones

Impiegati: 15.000

▶ Background ◀

La Trauma Team è ancora una delle più grande aziende mediche private del mondo e fornisce trasporto in ambulanza e assistenza paramedica ad almeno quindici milioni di clienti. Dotati di AV d'ultima generazione, i vari franchise forniscono un servizio essenziale nel XXI secolo: il recupero dei feriti sul campo. Dispersi tra gli uffici in base alla necessità, ci sono 1.350 AV-4, 30 jet aziendali, 22 velivoli Osprey II e 4 aerei cargo C-29. Ogni ufficio ha anche un ambulatorio per interventi chirurgici e accordi con gli ospedali locali per i pazienti più gravi.

Durante la Guerra, la Trauma Team International fu sempre più occupata e le sue risorse portate al limite. Per ridurre le richieste (e restare neutrale), la Corporazione decise di non rispondere alle chiamate di membri della Militech o dell'Arasaka. Semplicemente non poteva: una sola battaglia era in grado di impegnare tutte le squadre di una città. La TT decise, invece, di concentrarsi sui civili applicando, però, tariffe da combattimento se c'era anche solo uno sparo entro mezzo chilometro. Anche con questi extra, la compagnia fu inondata di chiamate dopo ogni scontro tra Militech e Arasaka.

La Trauma Team è sopravvissuta alla Guerra, ma solo su base regionale. Il conflitto ha pesato sulle sue risorse e fornitori. I ricambi per AV-4 e jet sono difficili da trovare, per non parlare di equipaggiamento medico, farmaci, vaccini e personale preparato. Dopo la fine del conflitto comparve un altro problema all'orizzonte: ospedali e cliniche collassarono, lasciando pazienti, feriti e malati nella mani della compagnia. Inoltre, non tutti possono permettersi le tariffe aziendali. Alcuni gruppi di Edgerunner fanno collette per pagare una singola carta, che usano nella speranza che i paramedici siano disposti a ricucire l'intera squadra.

La Guerra ha cambiato anche l'aspetto della Corporazione: le vecchie uniformi blu e gialle simboleggiavano competenza e abilità, ma i continui scontri nelle strade e l'enorme surplus di hardware militare ha portato i medici a corazzarsi come le peggiori Psicosquadre. Le uniformi sono ancora blu, ma con elmetti militari, equipaggiamento da combattimento, corazze pesanti, esoscheletri potenziati di supporto (gialli) e kit medici da battaglia. Tutto questo, insieme alla carenza di Meditech qualificati ha creato la nuova immagine della Trauma Team: stressata, oberata di lavoro, rabbiosa e impaziente.

▶ Volti: Carrie Lachanan e Bob Jones ◀

La Trauma Team è insolita perché ha *due* Volti, che rappresentano le diverse anime della compagnia. Lachanan e Jones sono entrambi ottimi dottori/Meditech: lei si occupa dell'amministrazione quotidiana e dei franchise, lui di personale e rifornimenti. Dopo molti anni di matrimonio (si sono conosciuti e sposati sul lavoro, durante i primi giorni della compagnia e hanno mantenuto i cognomi da nubili), sono divenuti l'uno lo specchio dell'altra: medici stanchi, stufi e pragmatici, che mettono i pazienti al primo posto. Si attengono alle attuali norme corporative che richiedono la presenza di un "Volto", ma ce ne vuole del bello e del buono per trascinarli a qualsiasi evento o riunione corporativa.

Ziggurat

Spina dorsale della moderna infrastruttura di comunicazioni e dati

Quartier Generale: Night City

Uffici Regionali: quasi tutte le città nordamericane

Dirigente Principale: UR (pronunciato "You Are")

Impiegati: 115.000

▶ Background ◀

La Ziggurat apparve quasi dal nulla a Night City nel 2030, proponendo un piano per trasformare la vecchia rete a fibra ottica dei DataTerm in un sistema in grado di ripristinare comunicazioni affidabili ed economiche in tutta la città. Con una sovvenzione della Night Corp e il contributo del malmesso Consiglio Cittadino, la nuova CitiNet fu operativa in pochi mesi. La Ziggurat ne incrementò la fruibilità sovrapponendovi il primo Data Pool, un protocollo aperto per la condivisione di dati.

La compagnia si espanse rapidamente ad altre metropoli nordamericane, ripetendo l'operazione. Nel 2040, molte città dei Nuovi Stati Uniti, della Confederazione Pacifica, del Canada e degli Stati Liberi avevano CitiNet e Data Pool forniti dalla Ziggurat. Inoltre, la compagnia aiutò a ripristinare le comunicazioni tra le varie aree metropolitane in modo semplice ed economico, grazie a invii cumulativi di pacchetti dati ogni ora e a una combinazione di linee telefoniche recuperate, sistemi ottici e perfino corrieri Nomadi. Queste comunicazioni a lungo raggio permettono di usare solo registrazioni testuali, vocali o video. Un contatto in tempo reale richiede ancora la più costosa rete della WorldSat Comm Network.

Appena il Data Pool di Night City fu online, la Ziggurat diffuse la prima serie di app per utilizzarlo. Questo le permise non solo di ottenere denaro dalle amministrazioni per creare e mantenere CitiNet e Data Pool, ma anche monetizzarne l'uso raccogliendo e vendendo dati, spazi pubblicitari e aggiornamenti per le app.

Tra le app più popolari ci sono il motore di ricerca pseudo-IA Ask Alex Anything, Babelchat, la posta elettronica ZPost e la Ziggurat Editing Suite, per la creazione di testi, audio e video. Anche se c'è una minima concorrenza, quasi tutti i contenuti dei Data Pool del Nord America sono realizzati con app Ziggurat e disponibili via Garden, la piattaforma di sharing della compagnia.

Ogni utente Garden può, gratuitamente, creare la propria Garden Patch, uno spazio nel Data Pool per condividere testi, video, audio o braindance. Ogni Patch può essere personalizzata con una serie limitata di overlay o di più funzionali template, a pagamento. Una volta pronta, l'utente la può riempire con testi, immagini, audio, video, prodotti virtuali o braindance, che altri possono visionare e commentare. La Ziggurat inserisce pubblicità mirate prima, dopo e durante la visualizzazione, dando al creatore il dieci percento degli introiti.

Molte stelle PopMedia degli Anni Rossi hanno iniziato su Garden e molti artisti e compagnie, grandi e piccoli, hanno la propria Patch per raggiungere un pubblico il più ampio possibile con prodotti, pubblicità e creazioni.

Nel 2043, la Ziggurat ha aperto uffici a Londra e Melbourne, nel tentativo di penetrare nel mercato europeo e australiano, ma ha incontrato una forte resistenza, spesso armata, da parte della concorrenza.

▶ Volto: UR ◀

Il visionario fondatore della Ziggurat, UR (pronunciato "You Are") rappresenta lo spirito ardito e imprenditoriale del moderno dirigente corporativo. Non sono disponibili informazioni affidabili su di lui prima del 2030, quando comparve sulla scena con l'ambizioso piano di ricostruire le comunicazioni negli Anni Rossi. Il suo grande carisma, ambizione ed entusiasmo hanno convinto i campanilisti del Consiglio Cittadino di Night City a sostenere la creazione della prima CitiNet e Data Pool al mondo.

UR pubblica regolarmente idee e pensieri sotto forma di diario video sulla sua Garden Patch e cerca di reinventarsi continuamente. Durante gli ultimi venticinque anni, ha seguito numerose diete di moda e promosso svariate filosofie di vita. Ha esplorato molte forme di spiritualità, incluso un breve e controverso periodo in cui era membro di una comunità, piccola ma molto devota, che venera un Rocker morto da tempo: la Chiesa di Elvis.

L'unica costante, a prescindere dalle mode, è la sua passione per la bioscultura. Dal 2030 ha cambiato aspetto almeno tre volte: da classico Tecnico a giovane Elvis, fino al suo elegante aspetto attuale. Di recente, ha iniziato ad aggiungere elementi Esotici. Piuttosto che sottoporsi a interventi completi, preferisce cambiamenti graduali, il colore di un occhio oggi, la forma del labbro domani, fino ad arrivare a un aspetto completamente diverso. Tra i suoi fan è diventata ormai una sfida trovare le differenze tra un video e l'altro.

Ci sono molte voci sul conto di UR, ma poche confermate. Nonostante i regolari video diari è raro che parli della propria vita privata. Il pubblico, però, ha notato alcuni dettagli personali: UR parla spesso del famigerato Rache Bartmoss in un modo che indica che il fondatore della Ziggurat abbia, o creda di aver avuto, un legame personale con il Netrunner rinnegato. Tuttavia, data la mole di false informazioni che circolano su Bartmoss, questo getta poca luce sulla vita di UR prima degli Anni Rossi.

Zhirafa Technical Manufacturing

Produzione di droni, robot autonomi e mecha per edilizia

Quartier Generale: Vladivostok, Russia

Uffici Regionali: Londra, Parigi, Tel Aviv, Mumbai, Singapore, Night City

Dirigente Principale: Artyom Sokolov

Impiegati: 225.000

▶ Background ◀

Dopo la 4ª Guerra Corporativa, l'Unione Neo-Sovietica risultò decisamente indebolita a causa della sua tecnologia antiquata e dell'instabile base economia che ancora si appoggiava sui carburanti fossili. La principale potenza economica della nazione, la SovOil, aveva tratto degli evidenti vantaggi dalla Guerra, ma tutti sapevano che, prima o poi, il petrolio sarebbe finito o il $CHOOH^2$ avrebbe reso obsoleti i combustibili fossili, determinando un collasso dell'economia neo-sovietica. Altri paesi sfruttarono mezzi tecnologici per velocizzare la ripresa e puntellare l'economia, ma la Russia aveva una competitività molto limitata in questo mercato. Le sue esportazioni tecnologiche erano scarse e, in generale, considerate spazzatura dal resto del mondo.

Tutto questo cambiò nel 2039, quando un tecnico di strada moscovita mise sul mercato un nuovo robot per l'edilizia: il GRAF3. Proposto a un prezzo ragionevole, si dimostrò robusto, facile da riparare e, soprattutto, perfetto per ripulire le macerie della Guerra. Era tanto economico che molti governi lo comprarono all'ingrosso e anche le comunità più piccole potevano permettersene uno che sarebbe durato per anni. Nel caotico mondo

del dopoguerra, pochi si chiesero come la Zhirafa venne fondata e come riuscì a espandere la propria influenza così in fretta in tutta la Russia grazie a un singolo progetto. Ufficialmente, la compagnia è stata fondata dall'AD, Artyom Sokolov, con alcuni amici Edgerunner usando i risparmi accumulati come mercenari durante la Guerra, ma si sente dire sempre più spesso che la fulminea scalata dell'azienda sia opera dei sindacati criminali affiliati alla *Bratva* e dei Nomadi russi suoi alleati.

Volto: Artyom Sokolov

Il fondatore e AD della Zhirafa è l'ex-Edgerunner Artyom Sokolov. La compagnia rimarca spesso che Sokolov è un uomo che si è fatto da solo, cresciuto in una sporca arcologia nel cuore dell'Unione Neo-Sovietica, e la sua missione è diffondere tecnologia economica tra le masse e portare avanti l'innovazione a ogni costo. È meno aperta riguardo al suo passato sulla Strada, concentrandosi sugli episodi più spettacolari e tralasciando gli anni da soldato corporativo che difendeva gli impianti SovOil in Africa, e la sua caotica diserzione.

Artyom è un personaggio imprevedibile e carismatico, che veste semplici indumenti streetwear accentuati da cyberware stravagante e personalizzato, tanto costoso da pagare l'affitto di un Edgerunner fino al 2077. Le compagnie rivali lo descrivono spesso come sgradevole e poco professionale, per via dell'approccio casual agli affari e lo stile di vita eccentrico. In ufficio è famoso per non prendere quasi nulla troppo sul serio. Le pubblicità che approva sono casual, oneste e spesso pongono criticamente l'accento sulle metodologie usate dalle altre Corporazioni. È divenuto famoso per le umiliazioni degli avversari attraverso ricatti e foto ritoccate in maniera umoristica. Ovviamente, la scomparsa dei rivali più tenaci non è mai stata ricondotta a lui o alla Zhirafa. Nella vita privata, Artyom frequenta circoli eccentrici, organizza feste nei grattastelle con esponenti del bel mondo e della *Bratva*, oltre a sponsorizzare artisti e musicisti bizzarri e spesso radicali.

Nonostante lo stile di vita strano e sfarzoso, i fan citano spesso le sue numerose interviste sul futuro della Zhirafa e della robotica. In queste riprese è facile notare la luce dell'ispirazione nelle sue cyberottiche placcate oro, anche se può essere difficile capire il gergo tecnico che usa in una sorta di flusso di coscienza. Persino i suoi detrattori hanno difficoltà a negare che sia un incredibile tecnico, con una profonda conoscenza di robotica e tecnologia.

Benvenuto negli Anni Rossi, choomba. È più pericoloso che nella splendente e supercarica Età Perduta del Cyberpunk, il 2020. La conta dei morti e la posta in gioco sono sempre più alte. Ma questo non ti fermerà, vero? No, non penso proprio.

— TRACE SANTIAGO

HÉLIO FRAZÃO

BENVENUTI A NIGHT CITY

UNA CITTÀ DI SOGNI

"Night City è la mia casa. Può essere il più grosso buco infernale da questo lato della Sierra Nevada, ma qui c'è una scintilla che non ho mai visto altrove. E la gente? Oh ragazzi, la gente è speciale. Non so perché, ma è speciale. È come vivere in un uragano. Segui il vento e vedi dove porta, solo cerca di non rimanerci lungo la strada."

Green Thumb

BREVE STORIA DI NIGHT CITY

Oggi, Night City si sta riprendendo dalle devastazioni degli ultimi decenni, ma bisogna tenere conto del fatto che, come il resto dell'America, è sempre una società con troppe armi, un'enorme tasso di povertà, violenza e diseguaglianza. Non è insolito, nelle strade affollate, vedere tante pistole quante ventiquattrore e, anche se il peggio è passato, il pericolo persiste: la società è crollata una volta e potrebbe accadere di nuovo. La storia tende a ripetersi e c'è sempre un'altra gang dietro l'angolo, in attesa dell'occasione di diventare la numero uno, a qualsiasi costo. Questa è l'amara lezione che l'America stava imparando alla fine del XX secolo.

Dopo il Collasso, molte Megacorporazioni iniziarono a creare i propri insediamenti: città controllate, prive di crimine, povertà e debiti. Le amministrazioni dominate dalle compagnie permettevano un'urbanizzazione ottimale e non c'erano elementi anti-capitalisti a interferire con la crescita aziendale. Tuttavia, la giusta miscela di acume finanziario e ingegneristico era ancora un sogno, fino alla comparsa di Richard Night.

MAREK MADEJ

UN UOMO CON UN SOGNO

Nato a Pasadena, California, Richard Night era il secondo di cinque fratelli. I genitori erano ricercatori della Caltech, specializzati in scienza dei materiali. Sin da giovane, Night dimostrò uno straordinario talento ingegneristico, ma quando una joint-venture fondata con il suo compagno di stanza al college (il famoso magnate Romney Zukarian) finì male, Night passò dall'ingegneria alla finanza. Armato con questa nuova conoscenza degli affari, riuscì rapidamente a ricomprare la sua compagnia dal vecchio rivale.

Ben presto, applicando ingegneria e finanza, fondò la Halsey, Ferris & Night, una compagnia di costruzioni che impiegava tecniche avanzate per realizzare colossali mega-progetti, come complessi per uffici, aeroporti e, persino, piccole città. La HFN ebbe un grande successo negli anni prima del Collasso, realizzando molte comunità modello in tutto il mondo.

NIGHT E LO SPETTRO DEL COLLASSO

Preoccupato per la violenza, la distruzione e il Collasso imminente, Night si convinse di essere in una posizione perfetta per affrontare il problema. Fondò una seconda compagnia (la Night Industries) per proteggere i suoi partner e iniziò a progettare una nuova città, un ambiente controllato e al sicuro dalle forze che stavano facendo a pezzi il mondo. Questa nuova città sarebbe stata completamente pianificata, autosufficiente e in grado di respingere anche i predoni più determinati. Avrebbe avuto quartieri dedicati a preservare le diverse nazionalità e culture, e un ultra-moderno Centro Corporativo, un faro splendente di capitalismo illuminato. Era un approccio ambizioso, lungimirante e visionario.

L'unico problema era dove *realizzarla*. Night aveva bisogno di molto spazio per il suo progetto, ma anche di un accesso al mare e di grandi autostrade per trasportare i materiali necessari. Inviò ricognitori lungo entrambe le coste dei devastati Stati Uniti ma, alla fine, fu un breve articolo sul San Francisco Chronicle che attrasse la sua attenzione: descriveva un orrendo incidente post-Collasso avvenuto in una piccola cittadina lungo la costa della California centrale.

Il Massacro di Morro Bay

Negli ultimi decenni del XX secolo, Morro Bay e San Luis Obispo ebbero molti problemi con gli Hell's Angels e altre gogang locali (una gogang è una banda di motociclisti cibernetizzati), l'area era sul crocevia di due grandi autostrade (la Highway 1 e la U.S. 101), con scarsa presenza di forze dell'ordine. Durante il Collasso, la polizia di San Luis e le gang di booster, eredi degli Hell's Angels, iniziarono una guerra urbana che coinvolse Morro Bay. I booster devastarono la città per cinque giorni, molti dei 10.000 abitanti furono uccisi, feriti o costretti a fuggire (la piccola cittadina ospitava appena 4.000 famiglie). L'intera zona divenne famosa come il luogo del Massacro di Morro Bay, una città fantasma dove nessuno intendeva tornare.

La Partnership di Coronado City

Proprio grazie a questo tetro episodio, Night, investitore anticonformista, poté acquistare i resti di Morro Bay per pochi spiccioli. Fu appoggiato dalla Petrochem, che aveva rilevato la centrale energetica abbandonata della Dynergy e progettava di creare un porto offshore per il trasporto del petrolio. Sponsorizzati dalla Merril, Asukaga & Finch (che voleva fare della città un centro finanziario), Night e la Petrochem assoldarono l'Arasaka per spazzare via i booster e rendere la zona "sicura". Ulteriori fondi arrivarono da investitori esterni (poco trasparenti), attirati dalla promessa di grossi contratti edilizi e fonti di guadagno extra-legale. Per evitare legami con il Massacro, la zona fu ribattezzata Del Coronado Bay, sito della futura città di Coronado. Tuttavia, a causa della personalità magnetica del fondatore, Coronado City divenne colloquialmente nota come "Night's City"".

AREA DI MORRO BAY, 1990 CIRCA

TRANSIZIONE DAL 1990 AL 2020

La Ricostruzione di Morro Bay

Coronado City aveva bisogno di più spazio di quello fornito dalla geografia originale della baia, per cui Night fece livellare le colline circostanti, gettando il materiale nell'oceano (come a San Francisco per la Fiera Mondiale del 1939). Modificò la morfologia del sito, allargando il frangiflutti di sabbia a ovest di quasi 16km e fece dragare il porto così da permettere l'ingresso alle grandi navi da trasporto necessarie per i materiali. Parte della terra finì anche a rinforzare il litorale ovest.

Una Città di Quartieri

Coronado City rifletteva la visione eclettica del suo ideatore. Il progetto di Night non prevedeva enormi costruzioni d'acciaio e vetro, ma una serie di quartieri in stili architettonici diversi, simili alle varie zone della Disneyland originale (Frontierland, Tomorrowland, Adventureland, New Orleans Square e Fantasyland).

I quartieri in stile West Coast (**Upper Eastside** e **Little Italy**) includevano elementi di Boston, New York e Philadelphia, mentre **Studio City** e **Charter Hill** somigliavano a Seattle e San Francisco. **Lake Park**, **Westhill Gardens** e il **Quartiere Universitario** sarebbero stati dedicati ad abitazioni agiate, da finte brownstone a casette pseudo-Vittoriane, divise da piccoli negozi, ristoranti e uffici, tutti raggiungibili in pochi minuti a piedi. **New Harbor** ed **East Marina** prevedevano un centro commerciale di livello mondiale, pari alla Galleria di San Francisco, con un piccolo porto per yacht, navi da crociera e altre imbarcazioni da diporto (la zona industriale del porto sarebbe stata collocata a nord della città, presso **North Oak**). Anche i distretti asiatici (**Little China** e **Japantown**) sarebbero stati molto diversi, riflettendo le differenti culture d'origine, allo stesso modo di altre zone ispirate al Sudest Asiatico presso **Eastpark** accanto a Japantown. Inoltre, Night voleva anche rendere omaggio alla compianta Morro Bay, ricostruendo gran parte della planimetria originale in un quartiere aperto simile a un villaggio sul mare, **Old Downtown**.

Il **Centro Cittadino** e il **Centro Corporativo** sarebbero stati, ovviamente, quartieri splendenti di grattacieli e parchi. Qui, Night mise in mostra il suo stile architettonico personale disegnando molti dei "grattastelle" corporativi, segno visibile della crescente ricchezza di Coronado City. La sua visione era davvero imponente... i problemi arrivarono quando iniziò a realizzarla.

Arriva la Mala

Petrochem e MA&F erano i principali finanziatori della Partnership di Coronado, ma c'era un problema: non erano imprese edilizie. Per un progetto simile occorreva qualcuno dotato dei macchinari e della forza lavoro necessari a scavare fondamenta e sollevare putrelle.

La Partnership finì per rivolgersi alla Mala.

La Caduta di Night City

La malavita della West Coast (Mafia, Yakuza, ecc.) controllava da anni le imprese edilizie della regione, i sindacati degli operai e dei trasportatori, oltre a molte agenzie governative che rilasciavano i permessi, le valutazioni d'impatto ambientale e altri documenti. Avendo investito una somma considerevole nella Partnership (attraverso compagnie fantoccio), la Mala sperava di ricavare un patrimonio grazie ai contratti, ma anche di avere un accesso preferenziale a gioco d'azzardo, prostituzione e spaccio.

Il progetto di Night, però, richiedeva l'uso dei suoi innovativi materiali e tecniche di costruzione, escludendo così molte aziende e sindacati controllati dai suoi partner criminali, che non ne furono affatto contenti. Inoltre, Night insisteva che la nuova città dovesse essere sicura e priva di criminalità, cosa che li irritò ancora di più. Durante i primi quattro anni di lavori, Night ricevette ogni giorno minacce di morte. Essendo un uomo orgoglioso e abituato a fare di testa sua, le ignorò.

Quando dalle minacce si passò a sabotaggi e intimidazioni, Night chiamò in aiuto i suoi alleati corporativi, che se ne occuparono in modo spietato ma insufficiente. Alla fine, la fortuna del magnate si esaurì. Il 20 settembre 1998, venne ucciso da un proiettile nel suo attico in cima alla nuova Parkview Tower. L'assassino non fu mai catturato. In sua memoria, il nuovo Consiglio Cittadino ribattezzò la città "Night City".

Il Dominio della Mala

Quattro anni dopo l'inizio dei lavori, una potente coalizione di boss fece uccidere Night e prese il controllo di Coronado City.

Nel 2005, la Mala era la regina della zona. Le Corp stabilirono le proprie roccaforti nelle "Beaverville" limitrofe e nelle loro eleganti fortezze a Corporate Plaza. Tuttavia, avevano poco interesse a gestire la città e l'amministrazione era persa senza i suoi burattinai corporativi che tiravano i fili e fornivano la forza bruta.

Il crimine organizzato può essere molto abile nella gestione di attività illecite, ma governare una città è un'altra cosa. Dopo un anno dall'inaugurazione, l'amministrazione di Coronado City venne rimpiazzata da burattini della Mala e persino la Petrochem e la MA&F vennero messe da parte nella corsa agli Eurodollari facili.

Vendendo le concessioni ai propri amici, organizzando racket e spaccio e, in generale, invitando nella zona la feccia del Collasso, i boss trasformarono una città moderna e relativamente sicura in una zona di guerra. Crimine, abuso di droghe, prostituzione, violenza gratuita e terrorismo cibernetico divennero la norma. Nel 2009 il nome Night City aveva ormai assunto un significato oscuro e pericoloso.

Questa fu "l'età oscura" di Night City. Quattro anni in cui si verificarono più omicidi di quanti molte città ne vedessero in dieci. La Mala governava con il pugno di ferro, eliminando ogni opposizione. Le gang erano più attive che mai e si assistette al debutto di gruppi famigerati come i Blood Razors e gli Slaughterhouse.

Ben presto Night City divenne un inferno in terra, una zona di guerra dove era tanto probabile essere rapinati quanto vedere esplodere la propria macchina. Il numero di omicidi documentati e irrisolti raggiunse le migliaia.

Il Takeover Corporativo

Nel 2009, dopo quattro anni di guerriglia urbana, le Corporazioni decisero che ne avevano abbastanza. Tra il 2009 e il 2011, nel periodo chiamato oggi **Guerra alla Mala**, le Megacorp si batterono con il crimine organizzato per il dominio di Night City. Bisogna sottolineare che le Megacorp non lo fecero per nobili ideali, come la basilare decenza umana, ma per affari. Come ogni altra azienda, la Mala aveva i propri interessi e questi erano in contrasto con quelli delle Corporazioni. Se la Mala non voleva rispettare le regole, le Corp potevano fare lo stesso. Una serie di attentati, assassinii e battaglie guidate dalle unità paramilitari dell'Arasaka – dotate di veicoli d'assalto, hovertank e AV – massacrarono le forze impreparate della Mala.

Quando la polvere si posò, le Corporazioni avevano annientato la base del potere criminale a Night City. Da allora, ogni volta che la Mala deve avere a che fare con le Corp, fa in modo di rispettare le regole degli affari. Alla fine della Guerra alla Mala, le Corp elessero un sindaco fantoccio e iniziarono a ripulire la città. Temendo un ritorno al caos, il nuovo Consiglio Cittadino concesse alle forze di sicurezza aziendali autorità assoluta entro i confini di Night City. Il centro e la zona corporativa vennero riportate al loro splendore e gli altri quartieri ripuliti (più o meno) e resi abitabili... a malapena.

Le politiche draconiane delle compagnie aggravarono il problema cronico dei senzatetto: chi non aveva i soldi per ristrutturare la propria casa veniva sbattuto fuori con la forza. A centinaia furono lasciati in strada, mentre le case a prezzi popolari venivano usate per alloggiare le truppe corporative, necessarie a mantenere l'ordine. Negli anni seguenti la situazione migliorò, man mano che sempre meno agenti e squadre erano necessari per le strade.

Nel 2013, i peggiori eccessi della città erano stati schiacciati senza pietà dalle Megacorporazioni. I servizi di base, come polizia, vigili del fuoco e servizi di assistenza erano ormai stati ripristinati e, nonostante l'oppressione corporativa, per i Punk della Strada era sempre meglio che dover schivare proiettili mentre andavano alla Vendit in fondo alla strada.

DATA

"Mala" è usato come un'indicazione generica. Ci sono molte organizzazioni criminali attive a Night City, comprese Mafia, Triade, Yakuza e Bratva...

Perché Questa Lezione di Storia?

Perché vi abbiamo rifilato questa lezione su com'era Night City oltre vent'anni fa? Semplice, le città sono come le torte a strati. Le costruzioni di ogni epoca sono realizzate sopra quelle precedenti. Per esempio, gli archeologi hanno identificato molti strati nella leggendaria città di Troia, numerandoli per epoca; e sapevate che Seattle ha un intero quartiere sotterraneo? Come la leggendaria Troia, le zone sepolte di Night City potrebbero nascondere ogni genere di tesori perduti: armi, denaro, dati, ecc. Pensate a questo capitolo come a una mappa del tesoro per condurre i Giocatori a dei bei giocattoli... se sono pronti a scavare.

Night City nel 2020

L'Età d'Oro

Nel 2020, Night City era una città in rapida espansione, ancora teatro di violenze e crimini di strada, ma con una forte crescita economica del settore corporativo. Era la città Cyberpunk per eccellenza: tetra e pericolosa, ma con uno stile smart e all'ultimo grido che la rendeva unica. Come disse Bes Isis, mezzobusto di Net 54 e una delle più celebri figure pubbliche di allora:

> **Nessuno lascia mai Night City. Eccetto che in una sacca per cadaveri.**

Le Zone "Disneyland"

Secondo la visione di Richard Night, Coronado City fu divisa in quartieri, caratterizzati da temi e stili architettonici diversi, proprio come la Disneyland originale. Night sperava che ciò attirasse una popolazione multiculturale, ma la sua prematura fine trasformò la città in un miscuglio di distretti in competizione, devastati dalle gang e, in seguito, dominati dalle Megacorporazioni.

Little Asia

Japantown: un vivace centro di cultura giapponese, la porta per il Pacifico.

Little China: una Chinatown vecchio stile, con molti ottimi ristoranti e negozi di cianfrusaglie.

Little Europe

Little Italy: il classico quartiere italiano, roccaforte dei vecchi boss mafiosi di Night City.

Northside District: un vecchio quartiere industriale, disegnato per somigliare a Old New York, con molti residenti interessanti.

Upper Marina: un mix di elementi architettonici che ricorda i quartieri di North Beach e Marina a San Francisco.

East Marina: il vecchio porto e area industriale, in parte riqualificati. Qui ci sono il Ferry Building e il Marina Yacht Club.

Le Esclusive Brownstone

Old Downtown: il nucleo dell'originale Morro Bay, un pittoresco miscuglio di vecchi slum e booster altrettanto coloriti.

West Hill: un'elegante comunità autosufficiente per ricchi e potenti.

Distretto Amministrativo e Corporativo

Corporate Center: il vero centro di potere di Night City, sede delle torreggianti cittadelle dei veri signori della città.

City Center: il centro dell'amministrazione locale, cuore delle Megacorp e dei potenti. La frenesia produttiva.

Bank Block: il cuore finanziario della città, da dove fluisce il denaro delle Corporazioni.

Med Center: il più grande conglomerato di attività mediche, dimora della Trauma Team e di altri artisti del bisturi.

Il Distretto Notturno

New Harbor Area: sede del Mallplex, centro commerciale multilivello e mini-arcologia. Nei pressi c'è anche il McCartney Stadium, sede dei Night City Rangers, vincitori del Superbowl.

Upper Eastside: zona commerciale e d'affari, con molte gang e club alla moda.

Studio City: sede dei Colonial Studios, vecchio produttore cinematografico.

Charter Hill: gioco d'azzardo in grande stile presso il lussuoso casinò dell'Hacienda Hotel.

▶ Distretto Universitario ◀

Università di Night City: una fortezza accademica e bastione dell'istruzione superiore, con una forte e vivace controcultura.

Lake Park: un grande parco centrale, con molte attrazioni, tra cui piante e animali bioingegnerizzati.

Gli Sprawl dei Sobborghi

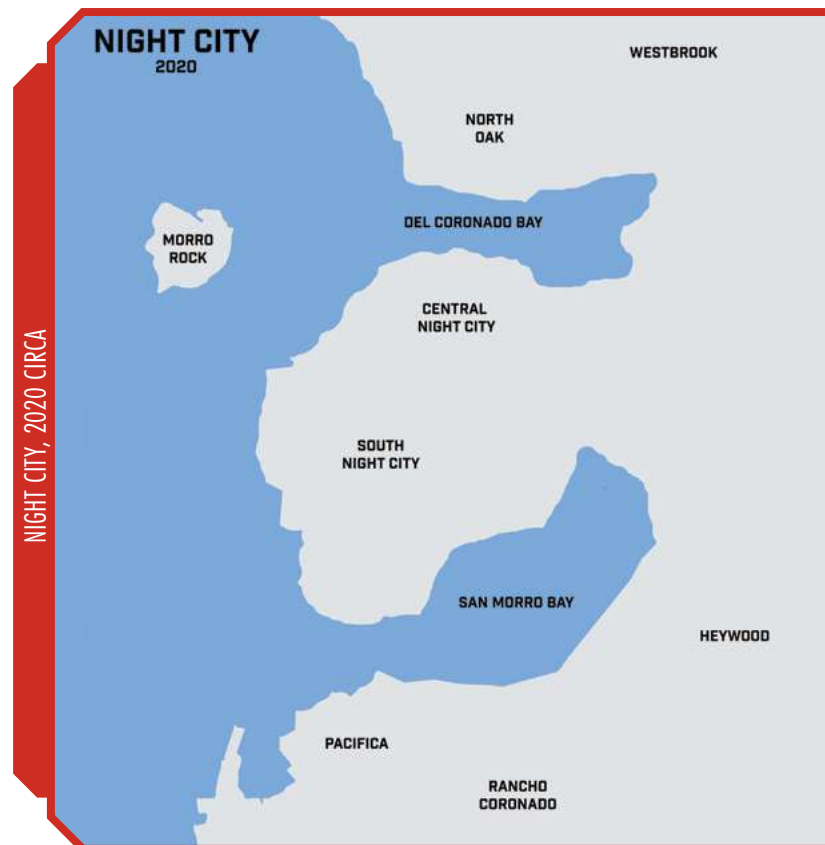
Come da progetto, si ergevano sei "sobborghi" attorno alla zona metropolitana: South Night City (un'area portuale e industriale), Pacifica (una città marittima sulla costa), Rancho Coronado (la perfetta Beaverville), Heywood (industria leggera e zona residenziale), North Oak (città gemella di Night City e sede della Base Militare NorCal) e Westbrook (terra dei ricchi e potenti). Tutti raggiungibili con venti minuti di maglev da Central Night City.

▶ Pacifica Playground ◀

Sede di Playland by the Sea, Pacifica era una zona residenziale borghese incastonata tra le scogliere sull'oceano e Rancho Coronado. Difesa da un contratto con la Militech, era una zona abbastanza sicura prima della Guerra. Playland by the Sea era un parco divertimenti di gran successo, appena ristrutturato, che attirava un buon numero di turisti da San Francisco e dal sud. Lungo le scogliere si trovavano i condomini di lusso della Coastview Development, che offrivano vista sul mare e sulle luci del parco. Pacifica era il posto migliore dove rilassarsi dopo una lunga giornata di scontri in città.

▶ Sobborgo Militare di North Oak ◀

Sede della Base Militare NorCal, le colossali strutture di North Oak e le impalcature per le navi erano facilmente visibili da East Marina, sull'altro lato della baia. Nel 2020, con il ricordo ancora fresco della Guerra degli Stati Liberi, era una cittadina militare, dove la maggior parte dei negozi serviva i soldati e le loro famiglie e la popolazione era quasi tutta legata all'industria bellica. L'enorme base militare era stata fondata come parte del trattato che aveva permesso alla California Settentrionale di mantenere la propria indipendenza dagli USA come Stato Libero. Al governo californiano non importava, dato che la base impediva alle gang di risalire verso nord in cerca di acqua da saccheggiare. Vivere su queste strade ombreggiate da querce era assai piacevole: le abitazioni erano piccoli bungalow dai colori pastello con cortili ordinati, le scuole erano ottime e la base era dotata di ospedale, teatro, club per gli ufficiali e per i soldati e un centro commerciale Exchange. Era il posto ideale per chi amava le uniformi.

NIGHT CITY, 2020 CIRCA

La Beaverville di Rancho Coronado

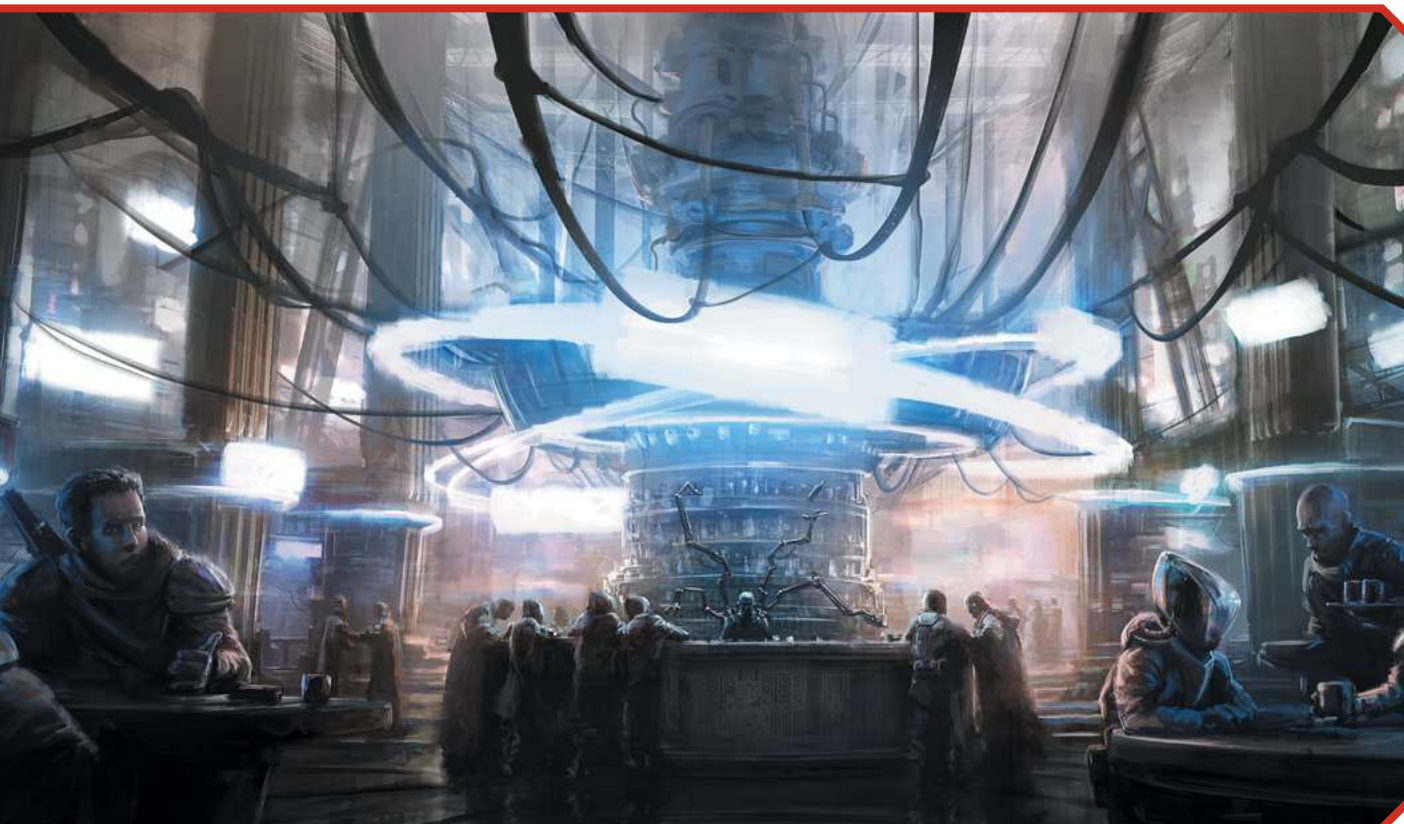
Rancho Coronado, la Beaverville Perfetta, con tutto ciò che il nome implica, si estendeva per chilometri a sud di Night City, lungo la Highway 126, ed era formata quasi esclusivamente da abitazioni e piccoli mini-centri commerciali alla moda. Era divisa in molte zone prive di tratti riconoscibili e abitata da impiegati di Arasaka, Petrochem, Biotechnica, WNS ed EBM, tutti felici nelle loro casette di tre locali, identiche, che ricoprivano la zona a perdita d'occhio.

Insomma, il solo pensiero di un posto come Rancho Coronado faceva venire i sudori freddi a molti Edgerunner.

Zona Industriale di Heywood

Questa zona di industrie leggere copriva la parte est di Del Coronado Bay, tra Rancho Coronado e North Oak. Heywood includeva un po' di tutto: case, negozi al dettaglio, bar e a sud la famosa area Apple Valley Corporate, una Beaverville dominata dalla Biotechnica. Gran parte del sobborgo, però, era formato da dolci colline intervallate da enormi fabbriche e complessi industriali, tra cui un impianto dell'Arasaka Arms, diverse stazioni di ricerca della Biotechnica, due centri di stoccaggio e ricerca dell'EBM e molti altri. Questi parchi industriali anonimi e dal design standard si estendevano sopra e sotto le colline, alcuni piccoli e altri di molti ettari. A un certo punto divennero tanto numerosi che neppure il Consiglio Cittadino ne conosceva le proprietà o gli scopi.

South Night City

Quest'area era una città portuale fortemente industrializzata, con una raffineria malconcia, un terminal per container, il depuratore municipale di Night City e chilometri e chilometri di alloggi economici e malridotti, costruiti all'inizio del secolo da aziende controllate dalla Mala. Nel 2020 South Night City era considerata una zona molto pericolosa, dove era tanto probabile finire drogati e trascinati in un vicolo da una delle molte gang, quanto venire ammazzati da un abitante dal grilletto facile, che vi aveva scambiato per un membro di delle stesse. Era meglio muoversi durante il giorno, perché di notte iniziavano i fuochi artificiali e, spesso, le ambulanze non si palesavano

MAKSYM HARAHULIN

fino al mattino dopo. La più grossa azienda della zona era la San Morro Bay Cargo & Container Port, il principale terminal per le navi cargo nella California centrale. Da qui frutta, verdura, alimenti lavorati e altre merci lasciavano la California del Nord e del Sud, mentre giungevano beni d'importazione.

▶ Westbrook ◀

Westbrook era una fortezza naturale, molto elegante e ben costruita, innalzata sulle colline che dominano Night City dall'altro lato della baia, vicino a North Oak. Molti ricchi corporativi avevano qui le loro dimore di lusso e le cifre che spendevano per la sicurezza, fornita dall'Arasaka, facevano sì che nulla potesse disturbarli. Tutti i residenti di Westbrook avevano chip d'identificazione sottocutanei codificati e lungo la strada c'erano almeno tre check-point, oltre a numerose batterie di missili terra-aria per eliminare i velivoli privi dei giusti codici IFF.

Quasi tutti i Corporativi delle principali Corporazioni di Night City vivevano qui, inclusi i vicepresidenti di Arasaka, EBM e Petrochem, oltre a molte celebrità locali. L'accesso era regolato da un solo, semplice, dato: poterselo permettere.

In generale, Westbrook era noto per la sicurezza, il luogo dove alloggiare gli impiegati corporativi a rischio d'estrazione. Ci fu un solo tentativo in questo senso, che lasciò sul campo tre AV-4 e ventiquattro soldati della Militech. Fu la prima e unica operazione simile nel distretto in tutti gli anni '10. All'epoca, alcune persone ben informate sostennero che questo incidente fu l'inizio della lunga rivalità tra le divisioni locali di Militech e Arasaka.

Le Badlands

Fuori da Night City e i suoi sobborghi, si estendeva a perdita d'occhio una fascia di terreno aperto, punteggiata da vegetazione desertica, poche cittadine abbandonate e laghi prosciugati. Conosciuta come Badlands, era una regione in cui pochi abitanti di Night City si inoltravano volontariamente, eccetto le enormi carovane ben protette dei Nomadi.

Oh certo, anche i goganger. Ci siamo dimenticati dei goganger?

Night City era dunque felice?

Tutto considerato, nel 2020 Night City era divenuta una città attiva, di successo e pericolosa. L'amministrazione riusciva a tenere le cose sotto controllo e, quando falliva, poteva contare sul fatto che le Corp avrebbero insabbiato tutto con implacabile brutalità. Si stringevano accordi, il denaro passava di mano, qualcuno veniva ucciso, e qualcun altro evitava di fare la stessa fine. Non era l'utopia futurista sognata da Richard Night, ma *funzionava*.

Poi arrivò la 4ª Guerra Corporativa.

Night City e la 4ª (2022)

La storia completa di Night City durante la 4ª Guerra Corporativa è stata oggetto di dozzine di libri, film e anche alcune braindance (registrate da soldati sotto coercizione). L'elemento più importante era la sua posizione unica nell'instabile mondo dell'inizio degli anni '20.

Essendo uno Stato Libero, Night City ospitava unità di entrambi gli schieramenti della 4ª Guerra Corporativa... e il conflitto non le fece alcuno sconto. Si assistette a continue battaglie strada-per-strada e casa-per-casa, soprattutto nella Zona Corporativa, dove entrambe le parti avevano grossi complessi di uffici. Persino prima della Bomba che spazzò via il centro, la popolazione stava fuggendo in massa, cercando di evitare i droni cecchino, non essere schiacciata dai tank o uccisa dalla squadre assassine corporative. Gran parte della città era in rovina e gli abitanti lottavano tra loro per raggiungere zone sicure, come Heywood e Pacifica.

Poi entrambe le parti passarono il segno e qualche cervellone sganciò la Bomba.

La Bomba (2023)

Con il senno di poi, la sfortuna di Night City fu proprio quella di essere una Città Libera in un'area non controllata da una potenza più grande, come una nazione. Nessuna delle due Corporazioni era tanto pazza da usare una nucleare in un luogo controllato da ciò che restava degli USA o nell'Euroteatro, allora potente. Probabilmente, l'unica cosa che impedì alla Presidente Kress di spazzare via ogni fortezza dell'Arasaka dal pianeta fu che Night City non era *tecnicamente* parte degli USA.

Così fu sganciata la Bomba.

L'atomica usata nelle Torri Arasaka era appena una frazione della potenza di quella di Hiroshima, un ordigno tattico poco più grande di una "valigetta esplosiva", progettato per demolire completamente il Progetto Arasaka Reliquiary Database e renderlo inutilizzabile dalla Megacorp. Era simile alle nucleari portatili Davy Crockett degli anni '50, con una **carica di 0,1 kilotoni**, e fu fatta detonare in anticipo al 120° piano (366 metri d'altezza), negli appartamenti blindati di Kei Arasaka dove si trovava il laboratorio del Soulkiller.

L'esplosione distrusse le Torri, spaccandole a metà e facendole crollare. L'intero centro città fu ridotto in macerie in pochi secondi e la maggioranza degli abitanti morì all'istante. Gran parte di Night City era costruita su terreni di riporto, dato che l'area originale era a meno di 5m sul livello del mare. La bomba provocò un piccolo terremoto, distruggendo parte dei terrapieni e causando un'inondazione in pieno centro.

DATA

Trace sta parlando di suo padre, "Nomad" Santiago, ex-partner di Rogue e capo della Nazione Nomade degli Aldecaldo.

IL VECCHIO DICE CHE SE L'ATOMICA FOSSE SCOPPIATA SECONDO I PIANI, LE PARATIE DEL COMPLESSO SOTTERRANEO AVREBBERO ASSORBITO GRAN PARTE DELL'ESPLOSIONE E SALVATO IL RESTO DELLA CITTÀ. NON SO SE AVESSE RAGIONE, MA VOGLIO SCOPRIRLO.

— TRACE SANTIAGO

Gli Anni Rossi

La bomba fu tecnicamente un'esplosione in quota, essendo detonata a circa 366 metri di altezza (la Little Boy di Hiroshima, per confronto, esplose a 579 metri). Questo ridusse gli effetti a lungo termine delle radiazioni e gran parte di quelle che rimanevano furono assorbite dalla struttura dell'edificio (in seguito rimossa e sepolta durante il riempimento della baia). Tuttavia, l'enorme area dell'esplosione polverizzò tonnellate di cemento e acciaio, trasformandole in particelle che ricaddero per mesi sull'intera California del Nord e sul mare, oltre a causare un terribile incendio, che si diffuse per migliaia di ettari attorno alla città.

Questa nube di polveri risalì nel cielo, che divenne rosso per quasi due anni. Nonostante il passare del tempo, le particelle sospese nell'atmosfera fecero sì che albe e tramonti fossero di un orrendo color cremisi, che portò i sopravvissuti a chiamare questo periodo "Anni Rossi".

Modalità Sopravvivenza

Dopobomba (2023-2025)

Entro ventiquattr'ore dall'esplosione, Night City divenne inabitabile. Molti cittadini non subirono gli effetti del fallout iniziale essendo pesantemente cibernetizzati o avendo già filtri per le radiazioni installati nei propri corpi. Tuttavia la Bomba distrusse gran parte delle abitazioni, costringendo la popolazione a spostarsi nei sobborghi o ancora più lontano. Non solo. La distruzione dei terrapieni causò la rottura di condutture dell'acqua, tubazioni del gas e cavi elettrici. Le strade divennero frammenti deformi d'asfalto, punteggiate da rottami di automobili, mentre gli AV giacevano distrutti tra i detriti dei grattacieli. Night City poteva essere ancora abitabile per qualcuno, ma non era certo piacevole... sempre meglio di posti come Rio e Hong Kong.

Gran parte dell'area circostante era stata abbandonata durante il Collasso, ma ora la popolazione iniziò a spostarsi verso le comunità a nord, sud ed est il più in fretta possibile. Questi gruppi, eterogenei e instabili, trovarono nuova unità e scopo. Nessuno puntava

ancora alla ricostruzione. Cibo, acqua pulita e riparo erano le uniche priorità. In questa desolazione di rovine, gang e soldati corporativi rinnegati, i cittadini di Night City entrarono in modalità di sopravvivenza... e sopravvivere è ciò che sanno fare meglio.

La Ripresa

Dopobomba (2030-2040)

La Presidente Kress incolpò l'Arasaka della distruzione anche se, ben presto, le indagini svelarono che la bomba era stata trasportata da una squadra della Militech. La Grande Menzogna fu che l'Arasaka fece saltare il Corporate Center con un'arma di distruzione di massa per impedire alla rivale di conquistare l'ufficio di Night City. In realtà, l'Arasaka aveva davvero un'arma termonucleare molto più grande sepolta nelle fondamenta delle Torri per questo scopo, ma l'atomica della Militech rese impossibile utilizzarla. Nessuno sa dove questa bomba sia finita dopo la Caduta delle Torri e solo i capi della *zaibatsu* (come Kei e suo padre Saburo) ne erano a conoscenza. Le informazioni sull'arma dell'Arasaka sono ormai divenute solo voci.

Nel Regno di Voci e Cospirazioni

Pochi sanno davvero qualcosa sulla squadra appoggiata dalla Militech o su chi ne facesse parte. Secondo alcune voci, il Solitario veterano Morgan Blackhand, che operava in segreto su mandato del governo, trasmise autonomamente le informazioni sulla missione fallita alla Presidente Elizabeth Kress. Siamo comunque nel reame delle leggende metropolitane, dato che nessuno ha più visto Blackhand sin dalla Caduta (ma se per questo neanche il suo cadavere). In ogni caso, la Kress usò queste informazioni (e il richiamo in servizio del Generale Lundee) per mettere in ginocchio la Militech e nazionalizzarne gli asset, come parte del nuovo governo americano. Sfruttando tutte le proprie risorse militari e di propaganda, la Kress dipinse l'Arasaka come una malvagia Megacorporazione straniera guidata da un pazzo, che aveva distrutto senza motivo una città americana per ottenere potere personale. L'accordo che permetteva all'Arasaka di operare su suolo americano fu immediatamente revocato, i membri del consiglio d'amministrazione bollati come terroristi, tutti gli asset residui confiscati e i dipendenti cacciati.

Nonostante tutto il clamore mediatico, la Kress mostrò scarso interesse per la ricostruzione di Night City. Proprio come i suoi predecessori durante il Collasso, considerò la città ormai irrecuperabile e offrì rifugio agli sfollati nei nuovi Stati Uniti. C'erano due ragioni dietro a tale scelta: primo, le risorse americane erano già al limite e la Kress non aveva davvero altre possibilità; secondo, la dura e lungimirante Presidente pensava che fosse l'occasione perfetta per riportare il "Libero Stato di NorCal" (e la sua ricca base tecnologica) sotto l'ala del governo.

Invece, Night City reagì, testarda sino all'ultimo.

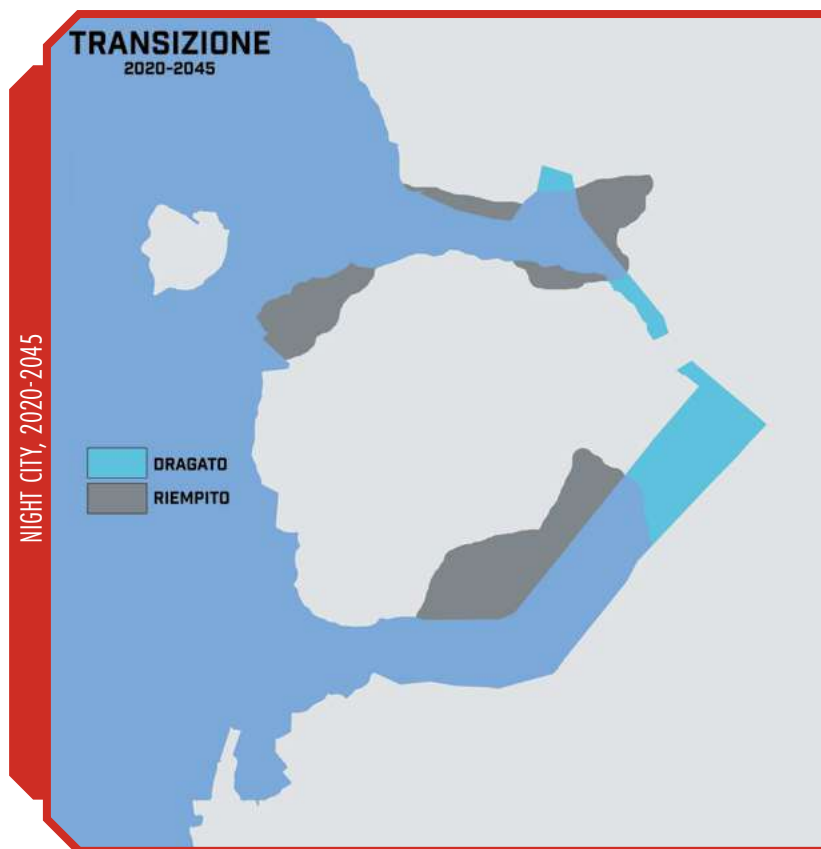
DATA

Ci sono dozzine, forse centinaia, di teorie della cospirazione sull'Olocausto di Night City. Siete liberi di inventare tutte quelle che volete per le vostre partite.

La Ricostruzione di Night City

Dopobomba (2040-2045)

Anche se l'impatto sugli Stati Uniti fuori dal corridoio Bos-Was fu scarso, circa due milioni di abitanti della Greater Night City si trovarono senza una casa a causa della Bomba o dell'inondazione provocata dal collasso dei terrapieni (che in seguito furono riempiti di sabbia e riedificati). I sopravvissuti si rifugiarono in

NIGHT CITY, 2020-2045

enormi tendopoli nei sobborghi di North Oak, Westbrook, Pacifica, Heywood e South Night City. Tuttavia, era una soluzione temporanea e tutti sapevano che bisognava reagire *in fretta*.

I resti dell'amministrazione locale chiesero a numerosi Edgerunner di restituire vecchi favori. La Ricostruzione fu guidata dai Nomadi del Clan Aldecaldo e dai loro alleati della StormTech Corporation. Grazie all'esperienza maturata durante il Progetto Chicago, questi gruppi erano abili nel ricavare abitazioni temporanee da container e, in seguito, da moduli di fibrocemento trasportati via mare e ferrovia.

Prima di tutto, però, il terreno doveva essere ripulito. Buona parte della Zona Corporativa era stata distrutta e le macerie erano troppo estese per essere trasportate verso le lontane discariche. I sopravvissuti usarono bulldozer e carri armati modificati (abbandonati da entrambe le parti) per spingere i detriti nella baia. Gran parte del centro era già stato ridotto alle fondamenta dai devastanti scontri precedenti alla Caduta delle Torri. Quando la baia fu parzialmente riempita, nuovi mega-edifici e vecchi complessi modificarono lo skyline. Il processo continuò nonostante le gang, le epidemie, le rivolte e gli altri incidenti che caratterizzarono gli Anni Rossi.

DATA

Tra le strutture distrutte dalla Guerra ci fu anche il New Harbor Mallplex, il centro commerciale/arcologia.

Questa lunga ricostruzione cementò anche il rapporto di Night City con il resto del mondo. Dopo essere stata abbandonata dalla Presidente Kress e dai suoi "Nuovi" Stati Uniti, la città non aveva alcuna intenzione di subire nuovamente il giogo governativo in nome di uno slogan. I successori della Kress dovranno prepararsi a una lunga e violenta guerra se vorranno riportare in famiglia la Zona Libera; cazzo, potrebbero persino dover chiedere aiuto all'Arasaka per l'occasione! Per quanto riguarda l'Euroteatro, gli Euro possono fare quel che vogliono, purché non interferiscano con Night City. Come un cyberpugile che è stato mandato al tappeto e si è rialzato urlando la propria rabbia con uno stridio metallico, la città ha un sogno: diventare la più grossa, cazzuta e importante metropoli del pianeta.

E sogna in grande.

MAKSYM HARAHULIN

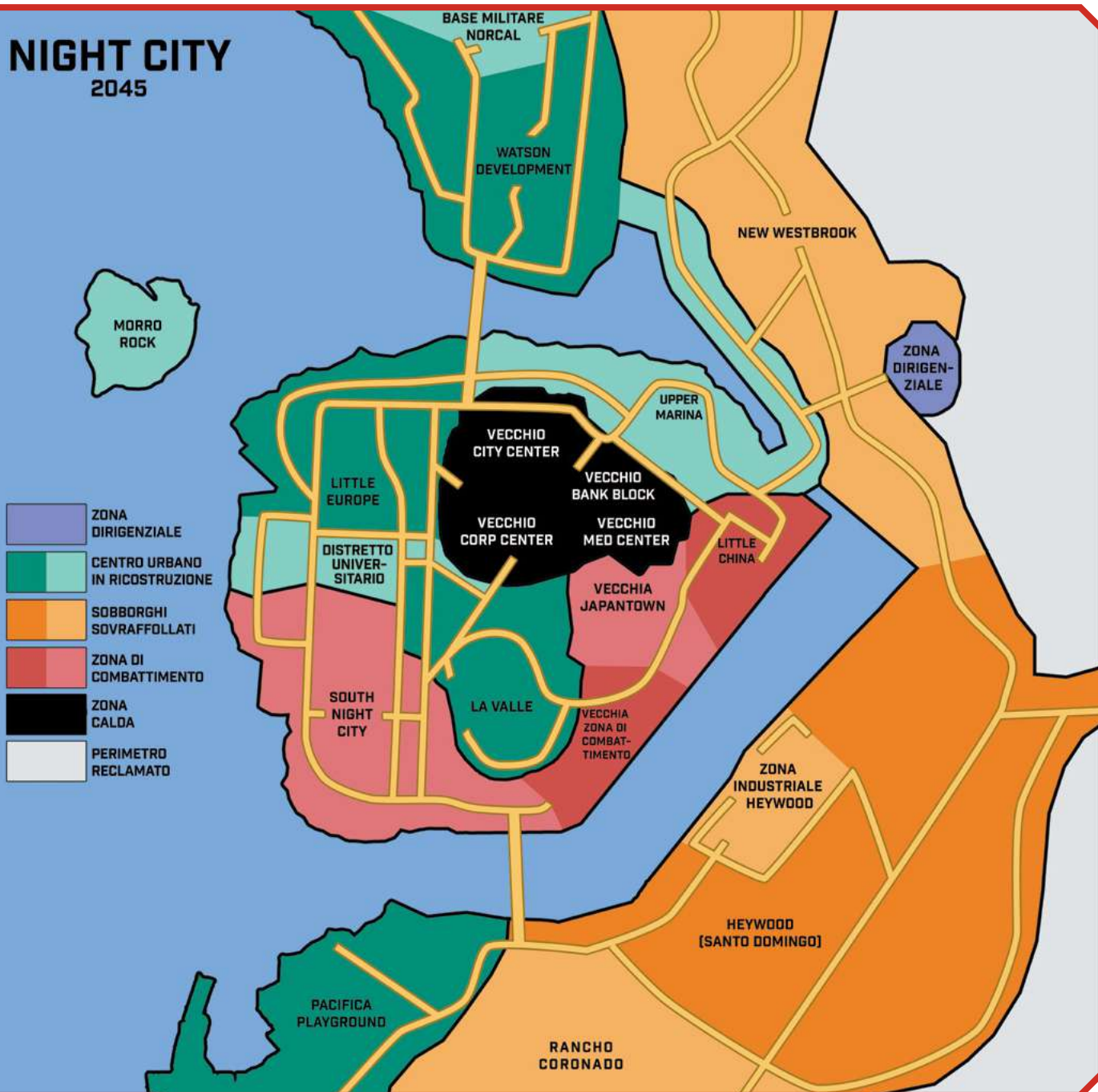
NIGHT CITY NEGLI ANNI ROSSI

PRIMA DI TORNARE SULLA PISTA, MIO PADRE GIRAVA PARECCHIO PER NIGHT CITY. DICEVA CHE, NONOSTANTE IL MARCIUME E IL PERICOLO (E FIDATEVI, SO CHE FREQUENTAVA **PROPRIO** LE ZONE PIÙ MARCE E PERICOLOSE) C'ERA UN CUORE LUCENTE E SPETTACOLARE, COME UN EURODOLLARO D'ARGENTO. A QUEI TEMPI, SE AVEVI I SOLDI E GLI AMICI GIUSTI, NIGHT CITY ERA IL POSTO PIÙ **SPETTACOLARE** DELLA TERRA, DOVE TROVAVI TUTTA LA GENTE PIÙ BELLA, PIÙ CIBERNETIZZATA E PIÙ RICCA. OVVIAMENTE, SE ERI (COME LUI A QUEI TEMPI) SOLO UN GIOVANE PISTOLERO MERCENARIO IN CERCA DI LAVORO POTEVI PASSARE DA UNA SCENA SUPERFICA E GLAM A UNA FOLLE E MISEREVOLE IN UN **BATTER D'OCCHIO**.

OGGI, COME AI TEMPI DEL MIO VECCHIO, LA VITA A NIGHT CITY VARIA **DA ZONA A ZONA**. I QUARTIERI SONO COMPLETAMENTE DIVERSI A SECONDA DI QUALE FAZIONE/GANG/CORPORAZIONE LI **CONTROLLA** E TUTTO PUÒ TRASFORMARSI AL SOLO CADERE DI UN EURODOLLARO. NEL COMPLESSO, NIGHT CITY PUÒ ESSERE **SUDDIVISA** IN SETTE ZONE.

—TRACE SANTIAGO

Night City è ancora in ricostruzione. I vecchi quartieri del 2020 sono stati riorganizzati, ribattezzati o distrutti e sepolti nella baia se troppo radioattivi. Oggi, gli abitanti dividono le zone in base al *tipo* di ambiente dominante: Zona Calda, Centro Urbano in Ricostruzione, Zona Dirigenziale, Zona di Combattimento, Sobborghi Sovraffollatati, Perimetro Reclamato e Strada Aperta.

Tipo di Zona	Descrizione
Zona Calda	L'area più colpita dalla Bomba. È devastata, piena di grattacieli distrutti e contorti, veicoli bruciati e cadaveri sotto le macerie.
Centro Urbano in Ricostruzione	Queste zone hanno evitato il peggio della Guerra e della Bomba. Gru ed equipaggiamento edile sono ovunque, mentre si realizzano nuove torri corporative e megaedifici.
Zona Dirigenziale	Aree speciali fortificate a uso esclusivo dei dirigenti corporativi e delle loro famiglie.
Zona di Combattimento	La parte più pericolosa e senza legge della città, cresciuta nel dopoguerra dall'originale Zona di Combattimento. Qui la giustizia passa per la canna delle pistole.
Sobborghi Sovraffollati	Queste aree, traboccanti di tendopoli e campi di rifugiati non controllati, sono prossime al disastro e sorgono sulle vecchie "Beaverville".
Perimetro Reclamato	Il territorio fuori dallo sprawl cittadino, praticamente senza legge, eccetto per le parti controllate dalle Famiglie Nomadi.
La Strada Aperta	Le autostrade, popolate di viaggiatori e gang di booster a bordo di auto e moto ricoperte di spuntoni.

Oltre a queste nuove designazioni, il Consiglio Cittadino ha assegnato a ogni area un Livello di Pericolo, per indicare quanto sia pericolosa e che genere di minacce vi si incontrano. Per maggiori dettagli vedere sotto.

Livelli di Pericolo

A Night City, il Livello di Pericolo è usato per indicare quali avversari armati e altri pericoli si possono incontrare nelle diverse parti della città. Ecco una breve descrizione.

Livello di Pericolo	Descrizione
Dirigenziale	Questo quartiere è fortificato e accessibile solo ai più ricchi e potenti, che ci vivono e giocano a golf e tennis sotto l'occhio di guardie armate. È collegato con il Centro Urbano in Ricostruzione da una linea via maglev per i pendolari.
Corporativo	Queste zone sono pattugliate dalle forze di sicurezza corporative e prive dei pericoli tipici del resto della città. Tuttavia, ci sono altri tipi di pericoli qua... con un budget molto più alto.
Moderato	Queste sono le aree vicine alle Zone Corporative, dove chi non può permettersi certi affitti vive in *relativa* sicurezza... almeno rispetto alle Zone di Combattimento. Purtroppo quel che avviene nei quartieri più pericolosi non si limita a starsene lì, e a volte arriva fin qui.
Combattimento	Queste sono le parti peggiori della città, dove quando si crepa nessuno porta via i cadaveri.
Periferia	Queste sono le aree fuori dallo sprawl urbano. Qui l'unica legge è quella che ci si fa da sé. È probabile incontrarvi Nomadi e gang di strada.

Anche se una zona presenta un certo Livello di Pericolo, ciò non significa che alcune aree al suo interno o nei dintorni non ne abbiano un altro. Un'area in corso di ricostruzione o riqualificazione potrebbe presentarne diversi o stare passando da un Livello a un altro.

Vi ricordate l'idea della mappa del tesoro di **PAG. 288*****?***

▶ Zona Calda ◀

Livello di Pericolo: Combattimento

Questo era il vecchio centro e Zona Corporativa. Anche se buona parte delle macerie è stata gettata nella baia con i bulldozer, quel che resta è un paesaggio da incubo: grattacieli distrutti e contorti, veicoli bruciati e corpi abbandonati sotto le macerie. Le radiazioni sono ancora presenti, ma meno intense, e la maggioranza degli abitanti ha lasciato il campo alle peggiori tra le gang. Chi si addentra qui è, probabilmente, membro di una gang o mosso dalla speranza di trovare qualcosa tra le rovine che si estendono a perdita d'occhio.

I vecchi quartieri inclusi nella Zona Calda sono:

Vecchio Bank Block. Sede di tutte le vecchie banche di Night City, ormai solo rovine e, ufficialmente, mai ripulita.

Vecchio City Center. Del vecchio e attivo centro restano solo rovine radioattive.

Vecchio Corporate Center. Un tempo cuore delle Corporazioni, ora è lo spettro della sua gloria passata.

Vecchio Medical Center. In gran parte irradiato, sotto le macerie ci sono ancora molti ospedali.

▶ Centro Urbano in Ricostruzione ◀

Livello di Pericolo: Corporativo/Moderato

Non tutta Night City venne distrutta nell'Olocausto. Grazie all'enorme concentrazione di grattacieli e altri edifici, una buona parte del centro sopravvisse, ma l'esplosione e le sue conseguenze danneggiarono i frangiflutti che impedivano all'Oceano Pacifico di sommergere il territorio sottratto al mare. Qui le inondazioni sono un fatto quotidiano e le forniture di acqua e corrente instabili. La metropolitana NCART funziona ancora, almeno quando i tunnel non sono allagati. Gli urbanisti stanno progettando di spostare il tracciato in superficie e farne una monorotaia, ma questo richiederebbe tempo e denaro di cui la città non è in possesso.

DATA

Per un elenco completo dei luoghi di Night City durante gli Anni Rossi vedere PAG. 310.

Gru e mezzi di costruzione (inclusi i robot della Zhirafa) sono ovunque. Gli scheletri delle nuove torri corporative rinascono dai resti della Vecchia Città, protetti da eserciti privati e droni sentinella. Il Centro non dorme mai e il lavoro continua al ritmo dei macchinari pesanti e illuminato dalle lampade ad arco. Le più importanti tra queste opere sono i mega-edifici della Zona di Ricostruzione Urbana Watson, mini-arcologie autosufficienti progettate per ospitare i milioni di sfollati della Bomba.

I quartieri inclusi nel Centro Urbano in Ricostruzione sono:

Base Militare NorCal. La base militare pesantemente fortificata a nord di Night City, occupata soprattutto da soldati della Militech. Isolata dal resto della città.

Distretto Universitario. Un piccolo distretto ai margini della Zona di Combattimento, dove si trova l'ultima università funzionante della città.

NEIL BRANQUINHO

La Valle. Un nuovo distretto fiorente, che ospita i più importanti edifici amministrativi di Night City.

Little Europe. Un distretto frammentato in rioni, molto campanilisti, di vecchi edifici in mattoni e grattacieli.

Pacifica Playground. Un sobborgo finanziato in gran parte dalle Corporazioni, realizzato attorno al parco divertimenti di Playland by the Sea, attualmente oggetto di una grande ristrutturazione.

Upper Marina. Un fiorente distretto urbano, che comprende vecchie zone industriali e rioni riqualificati in stile "internazionale", attorno a un piccolo ma ben tenuto porto.

Watson Development: Un distretto in costruzione, dove futuri mega-edifici e arcologie ospiteranno le migliaia di sfollati della Guerra. Gran parte della popolazione asiatica di Night City si è trasferita in un rione soprannominato "Kabuki".

▶ Zona Dirigenziale ◀

Livello di Pericolo: Dirigenziale

Questa zona fortificata e pesantemente difesa è riservata a Corporativi di alto livello e alle loro famiglie. Oltre a case di lusso, è dotata di centri divertimento e benessere, compresi campi da golf, terme private e club.

Zona Dirigenziale. È una zona nuova, che include un singolo distretto, incastonato tra le colline attorno alla città, pensato per la sicurezza e il piacere dell'élite corporativa.

▶ Zona di Combattimento ◀

Livello di Pericolo: Combattimento

Le gang sono padrone assolute delle Zone di Combattimento. Si muovono tra slum, caseggiati e isolati, dividendosi i quartieri, controllando le poche risorse e uccidendo chiunque si metta in mezzo. Non c'è ricostruzione in corso in queste zone. Ogni tanto, qualche Tutore dell'Ordine, corporativo o cittadino, arriva delicato come una tonnellata di mattoni e inizia ad ammazzare dozzine di teppisti. L'amministrazione pensa che sia utile quanto potare la gramigna.

I quartieri inclusi nella Zona di Combattimento sono:

Little China. Una Chinatown enorme e pericolosa, con molte piccole comunità che lottano contro le gang per sopravvivere.

Vecchia Japantown. Un tempo un vero centro culturale giapponese, che cadde nell'anarchia durante la 4ª Guerra Corporativa. La maggioranza della popolazione si è trasferita a Watson e la zona è quasi disabitata, a parte le gang.

South Night City. Uno sprawl industriale, pieno di gang con il grilletto facile e magazzini abbandonati, usati come nascondigli e basi.

Vecchia Zona di Combattimento. Un distretto che l'amministrazione abbandonò molto tempo fa a gang e psicotici. È l'origine dell'odierna Zona di Combattimento.

▶ Sobborghi Sovraffollati ◀

Livello di Pericolo: Moderato/Combattimento

Nell'immediato dopoguerra gran parte del centro era inabitabile, non a causa delle radiazioni ma della mancanza di elettricità, acqua corrente e fognature. Nel mezzo delle "beaverville" corporative dei sobborghi, un tempo sicuri, sorsero enormi tendopoli e campi di rifugiati senza legge. Mentre prosegue la costruzione di colossali mega-edifici per ospitare gli sfollati, quest'area rimane sovraffollata, piagata dal crimine e sull'orlo del collasso.

Le zone considerate Sobborghi Sovraffollati sono:

Heywood. Questo settore, davvero sovraffollato, ospita gran parte della popolazione e si sta di nuovo dividendo in base a criteri di ricchezza e potere. I ricchi vivono a nord, i poveri (che chiamano la zona Santo Domingo) a sud.

Heywood Industrial Zone. Il più grande complesso industriale della città, pieno di magazzini, macchinari edili, fabbriche e anche alcune navi cargo abbandonate.

New Westbrook. Uno sprawl urbano costruito nella vecchia Zona Dirigenziale, dall'aspetto ancora sfarzoso, ma ormai pieno di senzatetto, cittadini fuggiti da altri quartieri durante la Guerra o allontanati di recente durante la riqualificazione del centro urbano.

Rancho Coronado. Una vecchia Beaverville a perdita d'occhio, ora dominata da tendopoli e poli industriali sorti attorno ai vecchi mini-centri commerciali.

▶ Perimetro Reclamato ◀

Livello di Pericolo: Periferia

Quando Night City era il cuore della regione, era circondata da numerosi villaggi e sobborghi. Molti furono abbandonati tra il 2000 e il 2020, perché troppo vulnerabili alle gogang della zona.

Oggi, con l'aiuto delle Famiglie Nomadi e della sicurezza privata, i Reclamatori stanno cercando di trasformare queste cittadine fantasma in nuove dimore per gli sfollati.

Tra le cittadine del Perimetro Reclamato: Atascadero, Avila Beach, Cambria, Los Osos, Paso Robles, Pismo Beach, San Luis Obispo e San Simeon.

▶ Strada Aperta ◀

Livello di Pericolo: Periferia

Negli anni '20 le autostrade erano il dominio di gogang vagabonde e carovane di Nomadi ben difese. Man mano che questi ultimi assumevano il controllo dei trasporti e delle rotte commerciali, iniziarono a usare equipaggiamento militare per scacciare le gang e rendere le strade sicure.

Oggi sono ancora vaste e polverose, punteggiate di carcasse di veicoli bruciati, ma somigliano sempre più alla Route 66 e meno a un set di *Mad Max*.

Le Vecchie Autostrade incluse nella Strada Aperta sono: Statali 41, 46, 58, 99 e 828 della California, Interstatali 5 e 101.

DATA

Per maggiori dettagli sulle Corp e la loro influenza negli Anni Rossi vedere PAG. 267.

Il Cambiamento sta Arrivando

Negli Anni Rossi, Night City sta vivendo un cambiamento epocale: i quartieri vengono ricostruiti e le abitazioni temporanee rapidamente sostituite da una generazione di nuovi e colossali mega-edifici. Progettati sul modello della vecchia arcologia di New Harbor Mall (distrutta dall'artiglieria nel 2022), queste torreggianti strutture includono abitazioni, locali per intrattenimenti, ristoranti e centri commerciali, tutto intorno a una piazza centrale. Con il passare del tempo, è probabile che diventeranno i principali spazi abitativi della futura Night City.

La Nuova A-Normalità

A Night City i servizi sono irregolari, la legge ancora di più, non si può più usare la Rete per arrivare ai confini dello spazio e ancor meno prendere un volo di prima classe della Orbital Air verso Crystal Palace, ma le cose funzionano ancora. Forse non potrai più trovare l'ultimo Agent digitale o la migliore arma sul mercato (le linee di rifornimento sono ancora un problema), ma grazie al boom degli orti pensili e verticali, dei collettori solari illegali e dell'hardware ricostruito dall'amichevole Tecnico di quartiere, riesci a mangiare bene (quando possibile), hai accesso a equipaggiamento affidabile ed energia. Inoltre, puoi sempre contare sul Fixer all'angolo per rifornirti di nuove droghe e cyberware direttamente (e illegalmente) dalla Strada.

Non sarà l'età d'oro del 2020, choomba, ma la Strada funziona ancora.

Dettagli

IL POTERE POLITICO NASCE DALLA CANNA DEL FUCILE.

—MAO TSE-TUNG

DATA

La lista delle personalità più potenti di Night City inizia a PAG. 304.

Potere Politico

L'attuale Night City è, più o meno, amministrata (usiamo questa parola in modo molto vago) da una Giunta formata dalla vecchia municipalità, fazioni di Edgerunner e Nomadi e quelle poche Corporazioni i cui asset sono sopravvissuti alla guerra. Questo Consiglio Comunale è dominato dai membri più aggressivi e carismatici dei diversi gruppi, tra cui:

- Le Famiglie Nomadi;
- Le fazioni degli Edgerunner, come Netrunner, Solitari, Rocker e altri "Cyberpunk";
- La vecchia amministrazione;
- I rappresentanti di Biotechnica, Continental Brands, Danger Girl, Militech, Network 54, Petrochem, Rocklin Augmentics, SovOil, Trauma Team, Zhirafa e (di recente e in segreto) Arasaka.

Dato che la Night City postbellica è troppo caotica per avere un'amministrazione unificata, i membri del Consiglio Comunale sono anche Dirigenti Distrettuali dei vari quartieri. Anche la Zona di Combattimento ha i propri, che però non esercitano alcun controllo sulle gang. Ogni Dirigente viene nominato ufficialmente dal suo gruppo, ed è nominalmente in carica in ogni area, al contrario dei vecchi sindaci, titolo che permane solo con valore cerimoniale in zone come San Francisco. Consiglio e Dirigenti sono, in teoria, responsabili di:

- il Data Pool locale;
- permessi urbanistici per Corporazioni e quartieri;
- riscossione delle imposte per finanziare le infrastrutture (pagate da Corporazioni, fazioni e quartieri);
- licenze per investigatori privati e poliziotti;
- contratti pubblici per servizi edili e giuridici.

Non c'è alcun sindaco o altra figura centrale e gli scontri tra le fazioni sono frequenti e, spesso, vengono risolti con le armi sulla Strada, invece che nelle sale riunioni con un negoziato. Al momento nessuna fazione è dominante e, dando un colpo al cerchio e uno alla botte, di solito si ottengono risultati senza ricorrere a una guerra aperta.

Nonostante la mancanza di fondi e rifornimenti, Night City è dotata di polizia, pompieri e protezione civile. Queste unità, mantenute grazie a un servizio di leva di Corporazioni e quartieri, sono piccole, ben armate e operano in tutta la città.

Servizi Pubblici

▶ Ospedali ◀

Nell'area di Central Night City, due degli ospedali pubblici costruiti negli anni '20 (il City Medical Center e il Crisis Medical Center) sono ancora operativi, ma i servizi di base – acqua, elettricità e comunicazioni – mancano regolarmente a causa dell'inondazione dei piani inferiori. Tuttavia sono l'ultimo baluardo per chi ha bisogno di importanti operazioni chirurgiche o contro le epidemie, comuni nel periodo successivo alla Caduta delle Torri. In tutta la città ci sono numerose unità mediche mobili, che sono diventate la principale fonte di assistenza negli Anni Rossi. È presso queste discendenti delle cliniche dei Bisturi del 2020, che la maggioranza della popolazione riceve cure, medicinali e si fa installare cyberware di medio livello. La città ospita anche una grande body bank criogenica, un ricordo dei giorni dopo la Caduta quando le strade erano ingombre di cadaveri. In queste camere refrigerate, simili a caverne, ci sono numerosi tavoli da dissezione e si vendono illegalmente organi e corpi.

▶ Informazione ◀

I Data-Term creati negli anni '10 si trovano ancora agli angoli di molte strade (30%) e possono essere usati come computer, fax-mail e per accedere alla CitiNet. A riprova della loro indistruttibilità, funzionano ancora nonostante le condizioni disperate. Intraprendenti Netrunner, Tecnici e Fixer hanno riconfigurato alcuni Data-Term affinché sia necessaria una carta, o un'altra forma di pagamento, per usarli. Molti terminali sono anche collegati con il Data Pool e possono essere utilizzati come cabine telefoniche, servizi di messaggistica, per leggere le ultime notizie o accedere a PopMedia.

▶ La Rete ◀

La Guerra ha spazzato via quasi tutto il traffico di Rete fuori dalla città e quel poco che è sopravvissuto alla distruzione di server e cablaggi è stato fortemente compromesso da un micidiale virus che ha devastato i sistemi basati sui protocolli Ihara-Grubb. Questo "DataKrash", apparentemente creato dal folle sommo Netrunner Rache Bartmoss poco prima della sua morte nel 2021, ha reso l'uso della Vecchia Rete un suicidio. Ciò che resta della Netwatch (la polizia mondiale della Rete) ha fatto del proprio meglio per impedire ai Netrunner l'accesso a gran parte dei vecchi sistemi, così da limitare l'espansione del Krash.

Per farlo ha distrutto fisicamente o messo offline diversi Nodi d'Accesso chiave. Il traffico telematico degli Anni Rossi è limitato a poche VPN sicure, o sistemi "ermetici" all'interno di singoli edifici o campus.

▶ Il Data Pool ◀

Il Data Pool è una rete d'informazione cittadina costruita sulla base del vecchio sistema Data-Term del periodo pre-Rosso. Collega molti server e sistemi di scambio delle informazioni progettati per l'uso pubblico. Il risultato è la produzione di materiale open source gratuito, frutto della collaborazione dell'intera comunità degli utenti. Il progetto è simile a quello delle "pagine" hyper-stack ideate per la Rete nei primi anni '90, e poi abbandonate.

Legge e Ordine

A causa delle battaglie corporative durante la Guerra e della Caduta delle Torri, la legge a Night City è stata fatta letteralmente a pezzi. Durante i primi Anni Rossi, alcuni Solitari e Tutori dell'Ordine cominciarono, gradualmente, a riconquistare i quartieri occupati da gang e scavvers.

Più denaro e risorse venivano spese dai quartieri, più queste unità improvvisate diventavano efficienti. Come sempre, la sicurezza corporativa aveva il miglior hardware e i migliori veicoli. Forse a causa delle risorse limitate, la corruzione era all'ordine del giorno.

Per quanto riguarda il vecchio NCPD, gli unici sopravvissuti sono i membri della MAX-TAC o "Squadra Cyberpsycho". Incorruttibili fino all'ultimo, sono ancora guidati dal loro vecchio comandante, Max Hammerman, e hanno gestito con il pugno di ferro ogni sorta di incidente che coinvolgesse sospetti cyberpsicopatici.

DATA

Se te lo stessi chiedendo, sì, i Data-Term sono anche un ottimo riparo. Sono considerati Cemento Spesso (25 PF).

▶ Non mi Serve un Fottuto Distintivo ◀

Mentre Night City (e gran parte delle Zone Reclamate) ha la propria forza di polizia, altre aree assoldano dei privati per proteggere edifici chiave, come gli Archivi Comunali e gli Uffici del Consiglio. Questi contratti coinvolgono vari tipi di professionisti (NeoCorporativi, agenzie private e forze locali) a cui viene dato l'incarico di pattugliare o sorvegliare una specifica area. Tra queste forze vi sono:

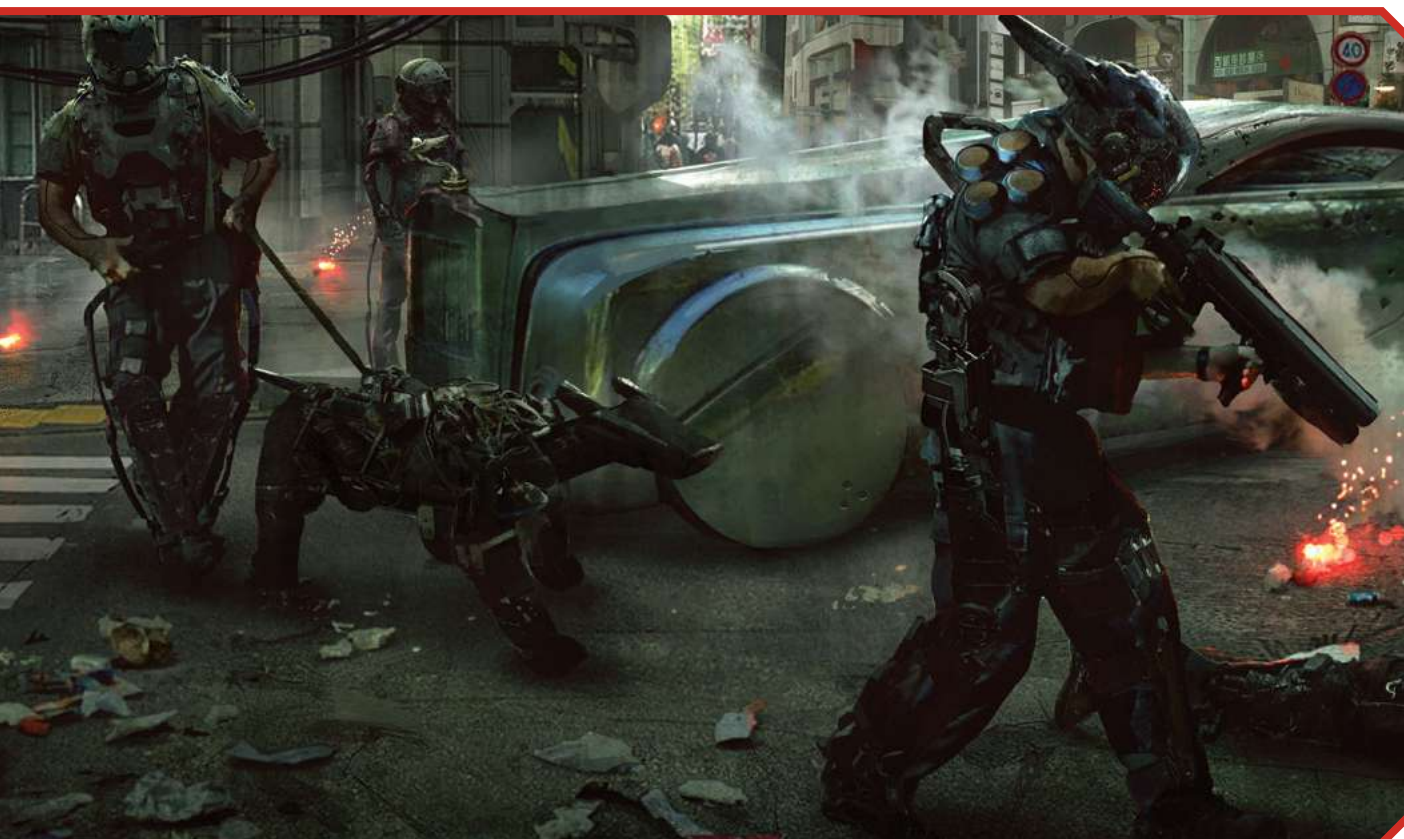
▶ MAX-TAC ◀

Un Tempo parte del NCPD, la MAX-TAC è ora un'organizzazione completamente indipendente. Firma contratti con quartieri, amministrazioni e privati per occuparsi delle situazioni più esplosive: ostaggi, cyberpsicotici, uso di armi militari, terrorismo, ecc. È guidata dall'incorruttibile comandante Max Hammerman, ex-membro del NCPD. Hammerman è un crociato, votato a preservare la legge e proteggere gli innocenti. La MAX-TAC ha un proprio imparziale codice di condotta che segue alla lettera: mettere fine a ogni scontro, non importa chi abbia cominciato. Puoi essere un agente di sicurezza che sta affrontando dei booster, ma farai meglio a mettere giù le armi quando arriva la MAX-TAC, se non vuoi beccarti una pallottola. Il gruppo non trattiene i prigionieri, ma li invia al più vicino tribunale o prigione.

▶ Agenzie di Sicurezza ◀

Queste agenzie impiegano centinaia di guardie in uniforme, pagate per pattugliare strade, uffici e quartieri alti. La più grande, a Night City, è la Lazarus Security, erede del ruolo che fu dell'Arasaka e della Militech nel 2020. In città queste agenzie hanno l'autorità di compiere arresti, ma nessuna struttura di detenzione.

▶ Sicurezza Corporativa ◀

Queste unità sono simili alle Agenzie di Sicurezza, ma fedeli a una specifica Corporazione. Spesso non hanno il diritto di compiere arresti o gestire prigioni... ma ci sono molte voci sulle aree di detenzione segrete sotto i Quartier Generali delle Corporazioni.

EDDIE MENDOZA

▶ Guardie del Corpo ◀

Questi individui hanno una licenza concessa dall'amministrazione cittadina, un po' come gli investigatori privati di una volta. Hanno il permesso di usare forza letale solo se il loro protetto è in pericolo di vita. Non avendo l'autorità di eseguire arresti devono mettersi in contatto con la Polizia Privata locale o le Agenzie di Sicurezza.

▶ Agenti Freelance ◀

Simili alle Guardie del Corpo, questi Solitari vengono pagati per fornire sicurezza a interi quartieri, pattugliandoli e occupandosi di eventuali minacce. Hanno l'autorità di compiere arresti, concessa dall'amministrazione del quartiere. A volte sono in possesso di aree di detenzione, ma di solito spediscono i prigionieri al più vicino tribunale o carcere.

▶ Trasporti: NCTC ◀

La Night City Transit Corporation (NCTC) gestisce gli autobus in gran parte della città. La NCART (Night City Area Rapid Transit), invece, è un ente pubblico con finanziamenti privati (leggi: corporativi) che tenta di funzionare nonostante i suoi mezzi siano spesso sommersi da decine di metri di acqua salata a causa del collasso dei frangiflutti. Ci sono diversi progetti per portare le sezioni inondate in superficie ed estendere la nuova monorotaia fino ai sobborghi di North Oak, Westbrook, Pacifica, Heywood e Watson.

▶ Trasporti: Night City Metro ◀

L'aeroporto sarebbe in grado di gestire voli locali e internazionali... se ce ne fossero ancora. Purtroppo, la Guerra ha interrotto ogni tipo di traffico regolare e i jet privati e gli AV esistono solo per i ricchi. Come parte dei progetti di ricostruzione, si sta realizzando una catapulta elettromagnetica per spazioplani/delta orbitali su Morro Rock. Questo batolite vulcanico è il punto geologicamente più stabile dell'intera regione.

▶ Trasporti: Autostrade ◀

Night City si trova sulla Statale 828, che prosegue verso est collegandosi alla I-5. Per raggiungere San Francisco ci vogliono circa 4 ore, a causa delle gang e delle condizioni della strada, mentre per Los Angeles ne occorrono 6.

▶ Trasporti: Nomadi ◀

I trasporti più affidabili da e verso Night City sono offerti dai Clan di Nomadi. Ognuno organizza carovane pesantemente armate verso altre città lungo la costa, nel resto del West e fino ai confini dei Nuovi Stati Uniti. Questi convogli – spesso formati da oltre un centinaio di veicoli, dai colossali Kombi multifamiliari alle motociclette di scorta – sono capaci di affrontare anche i gruppi più determinati di mercenari e gang. I Clan marittimi, invece, hanno preso possesso di ogni genere di imbarcazione, dalle navi da crociera a enormi cargo. Sono l'unico modo sicuro per lasciare Night City via mare.

▶ Trasporti: Cielo e Spazio ◀

Hai bisogno di andare ancora più veloce? I Clan dei Nomadi controllano anche una notevole percentuale del traffico di Aerozep (moderni dirigibili da carico), spesso scortati da caccia e AV. Sono rimasti ormai pochi aerei commerciali o ad ala fissa (troppo costosi), ma se hai davvero fretta ci sono numerosi piloti ex-ESA (EuroSpace Agency) o Highrider che mettono a disposizione i propri suborbitali. Come il famoso Han Solo, questi "Deltajock" sono pronti a tutto pur di evitare complicazioni legali e prendono qualsiasi carico (anche persone)... per il giusto prezzo.

DATA

Ovviamente, c'è già una monorotaia operativa, ben sorvegliata, che va dalla Zona Dirigenziale a Little Europe e Watson. Il denaro è potere.

ALEXANDER DUDAR

ABITANTI DI NIGHT CITY

Chi bisogna conoscere, chi è meglio evitare e da chi procurarsi lavoro a Night City?

PEZZI GROSSI DI NIGHT CITY

I POWER PLAYER CHE FANNO FUNZIONARE LA CITTÀ.

DATA

Una vita fa, Bes Isis era la tastierista dei Samurai, la band di Johnny Silverhand.

DATA

Fiona Hayes non è l'unica giornalista a usare il nome di qualcun altro. Molti Media si firmano "Thompson" quando pubblicano articoli troppo pericolosi, per evitare che si risalga a loro.

Bes Isis (Media). È una nota Media freelance, famosa per osare troppo quando si tratta di battere i colleghi. Più di una volta ha infranto le regole per ottenere uno scoop o una grossa storia, a volte pagando di persona. Ha una gamba e metà del torace cromati, rimpiazzi necessari dopo che aveva finto di restare ferita per avere uno scoop sul "meat jumping".

Blacklist (Tecnico). È un chimico/cyberingegnere rinnegato della Biotechnica, che si è creato una certa fama in città. È l'uomo da cui i booster si fanno personalizzare il cyberware, quello che fornisce virus sintetici alla Corporazioni e quello a cui la polizia chiede di analizzare i composti trovati sulle scene del crimine. Alla fine di una lunga faida con la Biotechnica ha fatto pace con Nicolò Loggagia ed è stato riassunto come designer per animali bioingegnerizzati.

David Ling Po (Corporativo). Nato a Hong Kong, nel 2014 emigrò con la famiglia negli Stati Uniti. Laureato (con lode) a Stanford, sembra sotto ogni aspetto un affarista modello e un pilastro della comunità. Dietro la maschera, però, è il capo della Weng Fang Tong, la più potente organizzazione criminale cinese negli Stati Uniti occidentali. La Tong controlla quasi tutto il gioco d'azzardo, gli strozzini e la prostituzione a Night City. Buona parte delle gang di booster di Little China è sul libro paga di Ling Po, che le usa come agenti nei suoi molti affari sporchi. Dall'attico della sua ditta di import/export, controlla il distretto grazie a numerosi scagnozzi, tutti dotati di una microcamera telescopica al posto di un occhio, che gli invia immagini con un segnale criptato.

Dr. Edward Michaels, PhD (Corporativo). È il rettore dell'Università di Night City (perché nessun altro voleva il posto); chiunque desideri qualcosa dall'ateneo deve parlare con lui. È calvo e quasi ottantenne, ma ogni mattina corre per mantenersi in forma, grazie anche alle cybergambe della Rocklin Augmentics. È un uomo estremamente aperto e onesto che, durante il servizio presso il consiglio scolastico di Pacifica, si è costruito una fama d'eccellenza nei circoli accademici. Negli Anni Rossi, ha stretto accordi con molti gruppi di Edgerunner per proteggere l'università. È convinto che alla NCU tutti debbano essere trattati allo stesso modo, mentre molti suoi colleghi credono si necessaria una sponsorizzazione corporativa totale.

Fiona Hayes (Media). Ovunque ci siano scandali, corruzione e tangenti si può incontrare Fiona Hayes, la stella di Net 54. Questa autentica istituzione di Night City ha la capacità di comparire dove è meno gradita, armata con una serie di domande imbarazzanti e spesso accompagnata da una squadra di ripresa scelta personalmente da lei. Le sue indagini hanno svelato i crimini di politici e corporativi, scandali e cospirazioni. Molti ex-potenti sono finiti in galera o si sono ritirati per causa sua. Ovviamente, questi exploit giornalistici l'hanno resa una donna pericolosa e, a volte, deve vivere per mesi da fuggitiva per evitare gli assassini inviati da chi è oggetto delle sue indagini. Quando ha una storia completa e prove solide, mette all'angolo la preda in un luogo pubblico. Anche quando questa risponde "no comment" i dossier di Fiona sono spesso sufficienti a portare la vicenda alla sua inevitabile conclusione. Sulla Strada si dice che questa non sia la prima Fiona Hayes e che non sarà di certo l'ultima.

Fireman (Fixer). È il più noto mercante d'armi della città e con i suoi affari notoriamente legali rifornisce molte aziende di sistemi di sicurezza e armi per i loro buttafuori/Solitari. È stato un cybersoldato nella Guerre Sudamericane e, dopo il congedo, ha sfruttato i propri contatti per rifornire il suo piccolo negozio. Oltre alle armi, vende anche informazioni, cosa che lo rende molto popolare tra gli Edgerunner. È un cliente regolare dell'Afterlife e ben noto tra i Solitari.

Franklin M'bolu (Tecnico). Sviluppatore di molte delle principali tecnologie dell'Orbital Air, è incaricato della costruzione della futura catapulta elettromagnetica della compagnia all'interno di Morro Rock, per il lancio in LEO degli spazioplani. È un abile negoziatore, in origine responsabile del Reparto Americano Contratti e Acquisizioni della OA. In certi circoli si vocifera che rimpolpi il proprio stipendio vendendo la sua tecnologia e informazioni al mercato nero.

Garven Haakensen (Fixer). Ex-assistente del sindaco, si può sempre incontrare nel suo ufficio. Il "Consigliere" ha legami con tutti i gruppi d'interesse, le Corporazioni e il crimine organizzato. Per essere più esatti, loro sono legati a *lui*, a tal punto che per anni è riuscito a destreggiarsi tra tutti senza allertarli. Dato che non esiste più un sindaco di Night City, è la cosa più vicina a un trafficante di favori che il Consiglio abbia.

Hornet (Fixer). Un vero self-made man con dozzine di nemici, è divenuto un Fixer molto rispettato nel corso degli anni. In origine era un piccolo falsario di Heywood, che si fece le ossa lavorando per l'Arasaka verso la fine della 4ª Guerra Corporativa, recuperando letali armi chimiche, tra cui alcune progettate da lui. Nel dopoguerra, si è fatto strada nei mercati cittadini, alleandosi con Branchi di Nomadi nei sobborghi e assumendo Tecnici e Meditech. Se vi serve cybertecnologia, biotecnologia o droghe, è il vostro uomo. Si muove spesso, ha uffici in tutta la città e non si vede mai senza la sua guardia del corpo: Fox, una Solitaria mascherata e armata di monokatana.

L'Altro Dr. Bob (Meditech). Uno dei pochi chirurghi in città che non ha fatto pratica nell'esercito. Esegue molti innesti cibernetici per le gang di booster, ma non le plastiche facciali per i poser. Anni fa questo era un semplice limite tecnico, ma dopo aver perso le mani a causa di uno dei molti John F. Kennedy Junior di Night City, ha maturato un profondo odio per i poser. Per complicare le cose, la gente continua a scambiarlo per il Dr. Bob Jones, uno dei "Volti" della Trauma Team.

Lucius Rhyne (Rocker). Leader della comunità in formazione a Watson Development, è una rarità: un idealista che si adopera per fare del mondo un luogo migliore. È ben noto per i suoi discorsi ispiratori e chiamate all'azione.

Mister Kernaghan (Fixer). Prima della 4ª Guerra Corporativa lavorava come IT per l'Autorità Portuale di Night City. Quando l'atomica esplose e il porto venne chiuso, rubò tutti i dati possibili e fuggì. Una volta al sicuro, lontano dalle radiazioni, usò distinte di carico e piani di navigazione per costruire il proprio impero. All'inizio, assoldò squadre per recuperare beni di prima necessità, come cibo, acqua e medicine, che rivendeva a gang e Branchi di Nomadi. Man mano che Night City si riprendeva, Mister Kernaghan risalì la catena verso beni più rari e costosi. Oggi è un uomo ricco e – con il suo gatto Kosmos – appare regolarmente ai Mercati di Mezzanotte trimestrali, dove l'élite acquista beni di lusso, come Aerozep, tute CryoMax e oggetti unici.

Nostradamus (Media). Al contrario del suo omonimo del 1400, non conosce il futuro, ma il presente e il passato. È una sorta di eremita, che abita in un magazzino modificato e ben difeso. All'interno c'è la più grossa collezione di veri libri rimasta in città. Nostradamus la usa, insieme a un colossale mainframe, per riunire tutte le informazioni possibili. Spesso assume Netrunner che gli procurano i dati vendibili per cui è divenuto famoso.

Phoenix Redwyne (Meditech). Quando Phoenix si licenziò dalla Trauma Team aveva un piano: fare qualche lavoretto, mettere insieme dei soldi e aprire la propria clinica. Poi la 4ª Guerra Corporativa mandò tutto all'inferno. Invece di guadagnare, Phoenix dovette cavarsela con quel che trovava. Aprì una prima clinica, 'Dalle Braci', in una tenda nei sobborghi. Nel corso degli anni passò a un container, a un negozio e alla sede attuale, un garage riconvertito. Oggi, paga le bollette grazie alle donazioni della comunità e a una complessa rete di contatti. Dopo vent'anni passati a ricucire la gente di Night City, più o meno tutti le devono uno o due favori.

DATA

Un modo sicuro per far incazzare Hornet è chiedergli della sua casa. Sembra che avesse un bel posticino nei sobborghi. Con staccionata bianca e tutto il resto.

Regina Morosha (Solitaria). È l'astro nascente nella comunità dei Solitari, un personaggio misterioso che dopo essersi fatta strada fuori dalla Zona di Combattimento, in pochi anni è divenuta una dei mercenari più noti della città. Si è già fatta un nome come "Regina dei Solitari" gestendo una piccola, ma spaventosamente efficiente, organizzazione di assassini freelance e guardie del corpo. Al contrario di molti colleghi, è un personaggio pubblico, che rilascia interviste sul proprio lavoro e sulla sua organizzazione, oltre a fare occasionali apparizioni. La sua fulminea ascesa e il titolo, autoconferito, hanno irritato molti, ma nessuno sfidante è ancora riuscito a spodestare la Regina.

Rex Royale (Fixer). Per chi abita ai margini della Zona di Combattimento, la sicurezza è una necessità primaria. Dove si ferma la Zona? Secondo Rex, dove decide lui. Ecco perché fareste bene a pagarlo per proteggervi, non potete certo contare sulla polizia. Muovendosi sulla linea tra racket e pubblico servizio, la Rex's Community Solos ha reso il suo capo abbastanza popolare da spingere i vicini a pagarlo. Va detto che a Rex importa davvero della comunità e, ogni tanto, organizza colazioni pubbliche e simili, ma non gestisce un ente di carità.

Rogue (Solitaria). Tanto tempo fa, Rogue e il suo ex-partner Santiago erano i migliori assassini e guardie del corpo sulla piazza. Dopo i traumatici eventi dell'olocausto di Night City, Rogue si è ritirata, rilevando l'Afterlife. Adesso gestisce i Solitari locali e, ogni tanto, fa da intermediaria con potenziali contatti.

William Joseph "Billy Joe" Brentwood (Corporativo). Per molti, Billy Joe Brentwood è ancora quel dirigente simpatico, compagnone e chiacchierone che gestiva l'ufficio della Petrochem di Night City e che raccontava storie pazzesche sulla sua gioventù turbolenta nel Libero Stato del Texas. Chi lo conosce meglio sa la verità: dietro l'apparenza spendacciona c'è un dirigente spietato, a cui importa poco di chi deve far fuori per arrivare in cima, a meno che questo non infanghi la sua immagine pubblica. Si vocifera che abbia le mani in pasta ovunque, compresa la politica locale e quella nazionale. Il suo stile di vita lo ha reso protagonista di molti scandali, bersaglio preferito di ricattatori e giornalisti investigativi. Molti di coloro che hanno provato a ricattarlo o portare alla luce il suo lato nascosto sono finiti a testa in giù nella baia, o sono scomparsi.

Dr. Wu Chii Lee (Meditech). Oggi è costretto a nascondersi a Watson Development. È un anziano guaritore, sacerdote, veggente, farmacista ed erborista per la gente comune, noto per avere il polso delle comunità asiatiche di Night City. Le informazioni scorrono a fiumi tra le sue mani e spesso le dirige dove possono fare del bene. Per molti è un semplice erborista che parla solo nel suo natio cantonese, ma quando ha di fronte un problema interessante, o gli si mostra il dovuto rispetto, lascia cadere la maschera e può essere di grande aiuto.

I Veri Duri di Night City

Alcune persone che non vorreste *mai* far incazzare.

Dillon Murphy (Solo). Gentile Solitario di mezz'età che si è fatto una solida fama sulla Strada per il sangue freddo e la velocità della sua .44. Ha un forte accento irlandese e somiglia a un certo Rory McGuire, tiratore dell'I.R.A. di Belfast, fuggito da una prigione di massima sicurezza decenni fa. Quando non è presente, molti lo chiamano il "Cavaliere Bianco di Night City", per via del temperamento che lo spinge a proteggere donne e bambini, a volte senza essere pagato. Si dice che abbia sposato una bella rossa e si sia ritirato per crescere un'orda di figli. Ogni tanto, però, ricompare sulla Strada, soprattutto vicino alla chiesa di Padre Kevin.

Eran Malour (Tecnico). Decorato veterano delle guerre non ufficiali in Sud America. Dopo otto anni nei Marines, decise che ne aveva abbastanza e tornò negli USA, usando la pensione per aprire un'attività. Abile armaiolo, iniziò a realizzare armi personalizzate per i suoi amici e, ben presto, si fece un nome tra i Solitari di Night City. Nel 2016, convinse alcuni dei suoi migliori clienti a investire in un piano di espansione dell'attività. Comprò una piccola fabbrica di robot, resa obsoleta dalle recenti innovazioni della produzione a gravità zero, e la modificò secondo i propri desideri, per progettare, produrre e modificare armi secondo le richieste dei clienti. Oggi è in pensione, ma realizza ancora progetti per chi gli è simpatico. Uno dei suoi clienti più famosi fu proprio Johnny Silverhand, per cui creò una serie di pistole su misura.

Fox (Solitaria). Donna, almeno stando alla sua voce, alta e slanciata. Sin da giovane ha coltivato un'immagine intimidatoria, vestendosi dalla testa ai piedi di nero, con il volto coperto da un inserto nel cappuccio e parlando poco. È la guardia del corpo di Hornet da molti anni e si è fatta le ossa respingendo un flusso quasi costante di persone decise ad ammazzare il suo colorito datore di lavoro durante la sua scalata al potere a Night City. Oggi è nota a rispettata, ma continua con le sue piccole manie, ormai delle abitudini. Preferisce uccidere in modo silenzioso ed efficiente e si dice che abbia iniziato ad addestrare giovani Solitari ai propri metodi, ma nessuno ne ha la certezza.

Green Thumb (Solitario). Nato a Night City da una famiglia di immigrati nigeriani, si arruolò nella Militech quando la Guerra si fece calda. Servì fino al termine del conflitto, ma al ritorno trovò solo macerie. Familiari e molti amici erano morti, la sua casa distrutta e il suo corpo pesantemente modificato dal borgware. Non gli restava nulla se non la volontà di far nascere qualcosa dalle ceneri. Nel dopoguerra, è diventato uno dei molti coltivatori pensili del Centro Urbano in Ricostruzione. Essendo pesantemente potenziato e con anni di addestramento, protegge altri agricoltori, suoi alleati, dalle gang e dalle Corp, come la Continental Brands.

"Il Coltello" (Solitario). Questo assassino della Yakuza, che ora agisce a Night City, è un genio del travestimento, tanto che nessuno ne conosce identità o aspetto. Potrebbe essere chiunque e nessuno lo vede mai arrivare. Si dice che "Coltello" potrebbe essere il nome in codice di diversi assassini. Per contattarlo – pensateci due volte prima di farlo – bisogna scrivere "Katana" a un account Zchat noto ad alcuni Fixer scelti.

Kenshiro Saeba (Tutore dell'Ordine). Ex-Solitario che servì nella Guerre Sudamericane. Lavora come investigatore privato a Little Europe, dove è stato soprannominato "Cacciatore Notturno". Anni fa, dopo aver risolto un caso di rapimento che coinvolgeva Yasume Kanzaki e un boss rivale, fu costretto a nascondersi per anni a Japantown. È un demone con la pistola e un uomo che è meglio avere dalla propria in uno scontro. Ha molti contatti tra le forze dell'ordine, ma non tutti approvano i suoi metodi.

Padre Kevin (Solitario). Nessuno si stupisce del fatto che Padre Kevin, della Chiesa dei Santi Angeli, fu un Solitario, che combatté in oltre una dozzina di paesi. Nauseato dalla violenza e dall'odio, decise che solo la misericordia divina e la carità potevano salvare la razza umana. La sua chiesa è un rifugio e lui è pronto a mediare dispute per chiunque lo desideri (purché gli consegnino le armi). Il suo record per il numero di problemi legati a gang e Corporazioni risolti senza usare la violenza è incredibile, soprattutto nel caos degli Anni Rossi.

Recluse (Netrunner). Si sa davvero poco di questa Netrunner, che vive come un'eremita nel cuore della Vecchia Japantown, nella Zona di Combattimento. Tutti nel quartiere sanno che non si entra nel vecchio supermercato di Kaifū Corner, a meno di cercare guai o una Netrunner di prima classe. Recluse vive da molti anni in questo mini-centro commerciale, dove ha installato difese nascoste e un'Architettura di Rete tanto complessa e costosa che molti Edgerunner possono solo sognarsi. Parla solo con clienti molto danarosi e non incontra nessuno di persona, preferendo accoglierli all'ingresso della sua Architettura di Rete, dove compare con la sua Icona: un orrendo ragno eremita marrone con una voce gelida. Alcuni sostengono che sia una ex-agente della Netwatch, che si nasconde dai suoi vecchi datori di lavoro, altri che sia una IA o un Fantasma della Vecchia Rete. Tutti, però, concordano su una cosa: se vuoi che qualcuno ti buchi una Rete, non importa quanto sicura, ti devi rivolgere a lei.

Woodchipper (Nomade). L'ascesa dei Nomadi durante gli Anni Rossi ha portato a un costante aumento degli scontri tra le Famiglie. Spesso, quando serve una mediazione, si rivolgono al garage di Woodchipper nei sobborghi di Night City. Qui le vengono presentati i problemi, dai conflitti sul territorio alle questioni personali. Per i suoi clienti è, in parti uguali, giudice non ufficiale, investigatrice privata e consulente matrimoniale. Nel garage non sono ammesse armi e chi è in cerca di guai viene buttato fuori da questa Nomade di oltre 120kg, amante della pace, con armatura sottocutanea ed esoscheletro lineare innestato.

DATA

Kenshiro è noto per accettare casi che molti colleghi, compresa la Danger Girl, non sfiorerebbero neppure.

DATA

Non si può mai sapere chi sia un Inquisitore. Di solito nascondono le loro tuniche quando sono al lavoro durante il giorno.

Gang di Night City

Le strade di Night City sono infestate da gang. Di giorno possono sembrare il dominio di Corporativi e "Beaver" pendolari, ma di notte i predatori strisciano fuori da sotto i sassi e dai cumuli di spazzatura, ed è allora che la città ulula. Potete chiamarli ratti di fogna, vermi, spazzatura o feccia delle strade, ma le gang sono i veri signori della notte. Che sia un piccolo branco di una dozzina di persone o un esercito di oltre duecento, ogni gang è unica: guardiani, chromer, dorfinomani e freak, shakera per bene, una spruzzata di sangue, e il cocktail è servito.

Ecco le gang.
Ecco i vostri incubi peggiori.

Sesta Strada. Formata da molti veterani della 4ª Guerra Corporativa, la Sesta Strada è una gang di vigilanti che protegge vari rioni di Night City. Di solito, i suoi membri sono ben armati e pesantemente cibernetizzati, un'eredità degli anni sul campo. Di recente, sono stati costretti a occuparsi di estorsione e contrabbando per pagare le bollette. Anche se operano in tutta la città, sono noti soprattutto come i protettori della Chiesa dei Santi Angeli.

DATA

Nonostante anni di pettegolezzi, nessuno ha potuto confermare l'esistenza del "Grande Bozo", il famigerato capo dei Bozos.

Bozos. Quando apparvero per la prima volta, i Bozos erano una gang di burloni. Bioscolpiti per somigliare a clown, con nasi rossi a palla, capelli rossi scarmigliati, lunghi piedi piatti (no, non sono scarpe) e vestiti sulla stessa linea, sembravano una commedia slapstick spontanea. Ben presto, però, divennero "la" gang dei clown assassini. Chi viveva nel loro territorio imparò in fretta che quando li incontrava era meglio scappare. Amano giocare con le peggiori paure della gente, rinchiudendo le vittime in piccole stanze piene di ratti o bloccando gli ascensori a mezza corsa prima di riempirli d'acqua. Non sono *affatto divertenti.*

Inquisitori. Gli Inquisitori sono una gang di cultisti. Come altri gruppi fanatici, si basano su un'ideologia, ma dai toni religiosi. Pensano che il cyberware sia blasfemo e non si fanno problemi a strappartelo dal corpo... per "salvare la tua anima". Non soltanto portano avanti tale convinzione, ma sono anche in guerra con tutte le altre gang della città. *Tutti* li odiano.

Iron Sights. Gli Iron Sights sono una gang, piccola ma straordinariamente feroce, di combattenti prossimi alla cyberpsicosi. Una volta erano finanziati dall'Arasaka, ma dopo la Guerra i fondi si sono esauriti. Sulla Strada, si dice che abbiano un nuovo mecenate e siano pronti a sfoderare le Digitolame ancora una volta.

Maelstrom. Questa gang di combattenti si è formata attorno ai resti dei vecchi Metal Warriors, un gruppo spazzato via dagli Inquisitori in una sola notte. In seguito hanno assimilato membri della Red Chrome Legion e degli Iron Sights che avevano ruggini irrisolte con gli Inquisitori. Nel dopoguerra, sistemarono una vecchia faida con un'altra gang di cyberpsicotici e iniziarono ad adottare parte della filosofia anti-carne dei loro avversari. Questo portò a un aumento esponenziale tra i loro membri della quantità di cyberware visibile e di design estremo. Ciò ha condotto a scontri sempre più frequenti e intensi con gli Inquisitori.

Philharmonic Vampires. Questa gang di burloni si è guadagnata il proprio nome quando, nella notte di Halloween di alcuni anni fa, cinque Vamps in smoking, mantello e canini appuntiti danzarono sui cavi dietro la Filarmonica di Night City. Sono artisti, criminali o agitatori sociali? Quei canini sono veri o finti? Chi lo sa.

Piranhas. I Piranhas sono la tipica gang di festaioli. Festaggiano continuamente, bevono Smash, si drogano, spacciano e fanno i bulli. Perché? Perché no, ti risponderebbero. Per questi ragazzi la Festa è tutto.

Prime-Time Players. I Players sono una poser gang, che usa la bioscultura per assomigliare ai protagonisti di sit-com e serie TV del passato. Sono una specie di famiglia allargata che protegge il proprio rione e si strugge nostalgica per i vecchi tempi. Si dividono in molte fazioni basate sui vari show. Sono molto territoriali e protettivi.

Reckoners. I Reckoners sono uno dei molti culti apocalittici nati dopo la Guerra. Si aggirano per le strade predicando l'arrivo del Mietitore d'Anime, reclutando i senzatetto e cercando donazioni (spesso prese dalle tasche di chi è privo di sensi). Alcuni sono completamente pazzi e intendono anticipare la Fine dei Tempi con sangue e C4.

Red Chrome Legion. La Legion è una gang neo-fascista, che riunisce giovani sulla base di un'ideologia di odio. Uniformi e slogan militari sono la norma. I Red Chromer attaccano chiunque non considerino "giusto".

Scavv. Gli scavv non sono una vera gang, ma senzatetto disperati che vivono nelle zone distrutte dalla Guerra. Esplorano le macerie pericolanti alla ricerca di materiali vendibili, come rame, platino, vecchia tecnologia e armi abbandonate. Molti muoiono nel tentativo. Questi campi di battaglia urbani sono stati ripuliti negli ultimi diciassette anni, costringendoli a scavare sempre più in profondità e in luoghi meno sicuri.

Steel Vaqueros. Questo Branco di Nomadi originari di Salinas, California, si sposta lungo l'autostrada costiera che va dalle aziende agricole di Santa Cruz alle città più a sud. Accolgono chiunque si dimostri capace, affidabile e in grado di tenere il passo. Sono intelligenti, relativamente onesti e hanno accordi per rifornire diversi gruppi di Reclamatori a Night City.

Tyger Claws. Un tempo controllati dall'Arasaka, i Tyger Claws si sono autonomizzati, divenendo i temuti protettori delle comunità asiatiche di Night City. Dopo la Guerra hanno avuto un ruolo importante nella ricostruzione di parti di Japantown. Sono noti per le moto veloci, i riflessi potenziati e la letale abilità nelle arti marziali.

Voodoo Boys. Sembra che i Voodoo Boys, una gang terroristica con recondite allusioni alla magia rituale, abbiano avuto origine grazie a grossi contatti criminali in Florida e nei Caraibi, che appagavano la loro strana passione per le droghe non sintetiche. Di recente, tutto ciò ha iniziato a cambiare a causa dell'influsso di veri haitiani e rifugiati dalla distrutta Repubblica Dominicana. Questi immigrati si sono sentiti molto offesi dai cosiddetti Voodoo Boys e hanno dato voce al proprio disappunto mutilandone i membri con i machete e lasciando pezzi di cadaveri come avvertimenti. Restate sintonizzati per saperne di più.

Dov'è la [Gang X]?

Anche prima della 4ª Guerra Corporativa, le gang nascevano e morivano in un ciclo continuo di violenza. Non era insolito che una venisse massacrata da una rivale, oppure colpita dalla vendetta di una Corporazione.

Dopo l'olocausto di Night City, molte gang finirono in pezzi. I DJs si dispersero ai quattro venti, molti Braniacs caddero vittime dei R.A.B.I.D.s e molti Wild Things morirono contro i soldati della Militech.

Ovviamente è possibile che ci sia qualche sopravvissuto pronto a ricominciare, oppure che una nuova gang decida di guadagnare credibilità usando nome e stile di una distrutta.

Se la vostra gang preferita di un'edizione precedente non è nella lista, siete liberi di aggiungerla. Night City è grande e c'è posto per una o due gang in più.

LUOGHI IMPORTANTI A NIGHT CITY E DINTORNI

Ecco i luoghi e le attrazioni principali di Night City.

Zona Calda

1. **Totentanz**: questo bar al limite della Zona Calda è un noto ritrovo di booster. Sembrano riunirsi tutti qui, ma non per ballare. Una serata con meno di venti morti è considerata noiosa.

Centro urbano in Ricostruzione

► La Valle ◄

2. **1ª Night City Bank**: la principale arteria finanziaria della città. Il pianterreno, aperto al pubblico, è una banca vecchio stile, con pavimenti di marmo, cassieri amichevoli e tappeti rossi su cui fare la fila. Il denaro è nella camera blindata al piano superiore e il passaggio tra i due è controllato.
3. **Municipio**: sede dell'amministrazione cittadina. Nonostante tutto, il numero di lobbysti, gruppi d'interesse e funzionari non è affatto diminuito.
4. **1° Distretto di Polizia**: situato al confine tra la Valle e la Zona di Combattimento, il 1° Distretto è la principale linea di difesa contro booster e cyberpsicotici. Gli agenti pattugliano il confine con occhi da falco e dita sul grilletto.
5. **Club Atlantis**: un club alla moda su più livelli, popolare tra i Corporativi per lo stile sgargiante, all'avanguardia e disorientante, evidenziato dalle scale mobili, i muri a specchio e le fredde luci blu.
6. **Tribunale**: il tribunale con prigione annessa è una struttura brutalista, progettata per intimorire, con torri colossali e porte d'acciaio nero, dotate di inferriata. Fu inaugurato lo stesso giorno del vicino municipio.
7. **Merrill, Asukaga & Finch**: gli uffici della MA&F occupano i piani superiori di un grattacielo in posizione centrale. Si entra solo su appuntamento e lo studio non accetta nuovi clienti, se non raccomandati.
8. **Raven Microcybernetics**: i nuovi uffici della Raven Microcyb si trovano in un grattacielo corporativo abbastanza disadorno. Anche se la società possiede l'intero edificio, ne occupa solo gli ultimi dieci piani, il resto è lasciato ai più stretti partner in affari.

► Distretto Universitario ◄

9. **Campus della Biotechnica**: gli uffici della Biotechnica sono lungo il confine del Distretto Universitario. La proprietà è punteggiata da serre a cupola geodetica e giardini pensili, che le conferiscono un look unico. Una delle cupole è aperta al pubblico come museo di storia naturale e della compagnia. Di notte, dal campus si odono strani rumori.
10. **Università di Night City**: in seguito a svariati assalti di booster, questo campus è divenuto simile a un monastero fortificato. La NCU è un baluardo accademico e l'unica possibilità per i giovani non-Corp di accedere a un'istruzione superiore.

► Little Europe ◄

11. **Camden Court**: un complesso d'appartamenti, lussuoso e robusto, lungo il perimetro nord. Molto apprezzato dai Solitari per l'incredibile sicurezza fisica e di Rete. Solo un pazzo cercherebbe di entrare a Camden Court senza una squadra d'assalto corporativa.
12. **Continental Brands**: gli uffici della Continental Brands si trovano in uno dei grattacieli più recenti di Night City. I piani inferiori sono un Oasis Megamart, dove si possono trovare i gusti più strani di Kibble, visitare la Cucina Test Oasis o assistere a un seminario di Cucina col Kibble. I piani superiori ospitano uffici anonimi e qualche laboratorio chimico.
13. **Danger Girl**: gli uffici della Danger Girl sono un imponente edificio in stile art déco, sormontato da una torre dell'orologio decorativa. All'interno ci sono tredici piani di moquette rosa intenso, mascotte di peluche, catgirl sorridenti, modellini di robot, altarini dedicati a gruppi J-Pop e pistole colorate.

DATA

Alcune Corp stanno lavorando duramente per fare in modo che Night City ritorni ad avere un'amministrazione funzionante. Per questo hanno finanziato la costruzione della Valle.

SO CHE È DIFFICILE DA CAPIRE IN UN POSTO COME NIGHT CITY, FIGLIOLO, MA QUESTO È UN LUOGO SACRO. QUINDI, O RISPETTI LA SANTITA' DELLA MIA CHIESA, OPPURE RISPETTERAI QUELLA DEI MIEI PUGNI. A TE LA SCELTA.
— PADRE KEVIN

14. **Chiesa dei Santi Angeli**: Questa chiesa Cattolica Romana di tre piani è gestita da Padre Kevin, che concede asilo e guida spirituale a chiunque sia disposto a deporre le armi e parlare pacificamente.
15. **2ª Caserma dei Pompieri**: una grande caserma fortificata, da cui intervengono squadre di pompieri cibernetizzati per occuparsi degli incendi accidentali nel Centro Urbano in Ricostruzione e di quelli dolosi ai margini della Zona di Combattimento.
16. **Short Circuit**: il ritrovo preferito di Tecnici e Netrunner. Non è insolito che gli avventori si portino tecnologia recuperata dalla Zona Calda per lavorarci nei separé. Alcuni droni Zhirafa all'ingresso impediscono di introdurre oggetti troppo pericolosi.

▶ Upper Marina ◀

17. **City Medical Center**: un grosso ospedale di ricerca con molti legami corporativi. Oltre a offrire cure mediche ai cittadini, si eseguono procedure terapeutiche e di bioscultura, per chi ha gli Eurodollari necessari.
18. **Stadio McCartney**: uno stadio da 75.000 posti sponsorizzato dalle Corporazioni. Sede di molte squadre locali: Night City Slammers (Baseball), Night City Rangers (Football Americano), Night City Heat (Basket) e Night City Dealers (Calcio da Combattimento).
19. **REO Meatwagon**: la Reo Meatwagon, una piccola concorrente della Trauma Team, ha i propri uffici vicino alla Zona di Combattimento. Il suo modello di business è, ancora, il discutibile "meat jumping", il tentativo di arrivare prima della Trauma Team, rubarle i clienti e presentargli il conto se sopravvivono.
20. **Afterlife**: il principale bar per Solitari della città, costruito dentro un vecchio obitorio ai margini della Zona Calda e gestito dalla leggendaria Rogue. Ogni Solitario della città sogna di avere un drink battezzato in suo onore, anche se avviene solo post-mortem.
21. **Ziggurat**: gli uffici della Ziggurat si trovano in un impressionante grattacielo ricurvo, progettato per estendersi sopra la baia e attirare l'attenzione. Il pubblico è ammesso solo per occasionali conferenze stampa.

DATA

All'Afterlife si può ordinare un Johnny Silverhand ma, stranamente, non un Morgan Blackhand.

▶ Watson Development ◀

22. **3° Distretto di Polizia**: lo staff di questo grosso e ben equipaggiato distretto è formato da agenti veterani (spesso paranoici), dotati di armi Militech. Mantengono la pace nella parte nord di Night City.
23. **Petrochem**: gli uffici della Petrochem si trovano dall'altra parte della strada rispetto a quelli della rivale SovOil. Oltre a un piccolo museo sulla storia, mitizzata, del petrolio e a un negozio di souvenir, il complesso è inaccessibile al pubblico e difeso pesantemente.

24. **SovOil**: gli uffici della SovOil sono proprio di fronte a quelli della Petrochem. Sono completamente chiusi al pubblico, ma oltre il cancello si possono scorgere numerose statue dorate decisamente pacchiane e monoliti.

25. **Torre della Trauma Team**: la Torre della Trauma Team contiene un ospedale a uso esclusivo dei clienti Corporativi, un'officina per AV-4 e una torre di controllo che gestisce la folle logistica.

▶ Base Militare NorCal ◀

26. **Militech**: gli uffici della Militech di Night City si trovano all'interno della Base Militare NorCal. L'accesso al personale non governativo è limitato. Tutte le riunioni con esterni vengono tenute in un edificio sicuro fra i due checkpoint d'accesso.

▶ Morro Rock ◀

27. **Catapulta Elettromagnetica Orbital Air**: su Morro Rock si trova un enorme cantiere per la realizzazione della prima catapulta elettromagnetica orbitale di Night City.

▶ Pacifica Playground ◀

28. **Playland by the Sea**: un parco divertimenti/luogo di villeggiatura sponsorizzato dalle Corporazioni, che include emozionanti avventure in braindance, incredibili giostre, aree ristoro della Continental Brands e un sacco di agenti di sicurezza. Gran parte del parco è in continua ristrutturazione.

Zona di Combattimento

▶ Vecchia Japantown ◀

29. **Crisis Medical Center**: un centro medico dove non si fanno domande, dotato delle tecnologie più avanzate e frequentato da Edgerunner, Solitari e booster. È considerato da tutte le fazioni come territorio neutrale.

30. **Highcourt Plaza Hotel**: un hotel di gran classe e ben difeso, tra Old Japantown e Little China, dotato di ascensori in vetro, un ottimo servizio e decori stile 1920.

▶ Little China ◀

31. **The Forlorn Hope**: un bar per Solitari, piccolo ed esclusivo, che serve soprattutto i veterani del Sud America e della 4ª Guerra Corporativa. Per molti dei più pericolosi reduci di Night City è come una casa lontano da casa.

▶ Vecchia Zona di Combattimento ◀

32. **Jesse James' Kosher Deli**: un ritrovo popolare per Nomadi e booster. Più che a un deli somiglia a un saloon, con una conta dei morti notturni che rivaleggia con il Totentanz. La cosa positiva è che serve un buon panino di segale con manzo.

▶ South Night City ◀

33. **Medical Technologies**: una piccola body bank sul lungomare, che non è ancora stata fatta affondare nella baia perché specializzata nel produrre arti in provetta su ordinazione, oltre a rifornire di cyberware diverse boostergang.

La Vostra Città

*Non c'è una regola che vi obbliga ad ambientare una partita di **Cyberpunk RED** a Night City. Si può giocare ad Atlanta, Barcellona, Melbourne, Rio de Janeiro o in ogni altra parte del mondo. Vostra la partita, vostra la scelta.*

Allo stesso modo, non siete obbligati a usare la nostra versione di Night City. Se avete un'idea per una grossa Mediacorp che sostituisca Net 54, fate pure! Se volete aggiungere un popolare noodle bar e stazione termale a Upper Marina, prendete un pennarello e aggiungetelo alla mappa.

La città dove giocherete, che sia Night City o no, dovrebbe essere viva, un Personaggio alla pari di ogni altro. Il modo migliore per riuscirci è renderla vostra. Usate pure le nostre idee, ma popolatela con i vostri Personaggi, gang e luoghi.

Fatene la vostra città.

34. **Savage Docs**: una clinica di Bisturi abbastanza grande, gestita da cinque apprendisti del fu Savage Doc, protetta da Yakuza e Tyger Claws.

35. **Slammer**: un popolare bar per gang lungo i moli sud. Famoso per il ring in blocchi di cemento dove i booster di tutta la Zona di Combattimento regolano i propri conti con armi pesanti e digitolame insanguinate.

Sobborghi Sovraffollati

▶ Heywood (Santo Domingo) ◀

DATA

I Nomadi controllano molti punti d'accesso a Night City, ma preferiscono fare affari all'Accampamento Aldecaldo.

36. **Accampamento Aldecaldo**: da questo enorme accampamento multiculturale ai margini della città, i Nomadi Aldecaldo gestiscono un'enorme rete di commerci e trasporti, offrendosi di guidare il prossimo attraverso le Badlands e trasportare merci quasi ovunque.

37. **2° Distretto di Polizia**: un enorme distretto oberato di lavoro, che deve impiegare oltre metà degli agenti per occuparsi della gang di scavvers. Per questo impiega i droni Zhirafa per sorvegliare l'enorme estensione dei sobborghi.

38. **MetalStorm**: un bar quasi indistruttibile, costruito sotto al ponte verso il centro. Serve chromer di ogni genere e specie, compresi alcuni fullborg, che vengono qui per ubriacarsi e fare danni. Quasi tutto all'interno è in robusto metallo, compresi i clienti.

▶ Zona Industriale di Heywood ◀

39. **Parco Uffici Zhirafa**: gli uffici della Zhirafa furono costruiti in un parco industriale preesistente, aggiungendo nuovi piani sopra i vecchi edifici e ristrutturando gli interni per includere comode caffetterie, angoli novità e almeno un'arena di laser-tag. Il parco è spesso pattugliato da droni e animali meccanici.

▶ New Westbrook ◀

40. **Network 54**: gli uffici pubblici di Network 54 sono facilmente distinguibili anche dall'altro lato della baia, in parte grazie al "54" in neon sul fianco dell'edificio. Qui vengono registrati molti show popolari, con un pubblico dal vivo, ma ci sono anche una clinica, ristoranti, un centro ricreativo e alloggi per le stelle del network, ma non sono aperti al pubblico.

41. **1ª Caserma dei Pompieri**: una caserma ben rifornita, da cui partono AV e autopompe dirette verso le zone nord e sud di Night City.

42. **Campus della Rocklin Augmentics**: la Rocklin Augmentics ha sede in un campus formato da uffici, spazi per riunioni, una caffetteria e un ospedale, tutti collegati da passerelle a un edificio di cemento molto più grande, dedicato completamente a ricerca e sviluppo.

43. **WorldSat Offices**: gli uffici della WorldSat Communication si trovano in cima a una collina di New Westbrook, così che l'antenna principale abbia una migliore copertura. Essendo relativamente vicino ai confini della città, il complesso è difeso pesantemente.

È IL TERZO OMICIDIO DI CORP QUESTA SETTIMANA!
CHI HA AVUTO LA BRILLANTE IDEA DI METTERE
SOVOIL E PETROCHEM L'UNA ACCANTO ALL'ALTRA?
— AGENTE SURI NAVARRO

VITA QUOTIDIANA
NEGLI ANNI ROSSI

"Allora sei appena arrivato dalla Pista, eh? Ma sei parte della Famiglia e non sarei un bravo membro del Branco se non mi prendessi cura di un fratello. Lascia che ti spieghi come si fanno le cose nella Grande e Cattiva Night City."

Trace Santiago

COME STARE FUORI DAI GUAI

LA LEGGE

Cominciamo dai poliziotti (che sono la prima cosa che devi conoscere). Prima di tutto, adesso li chiamano "Tutori dell'Ordine", dato che non si limitano più alle vecchie ronde. Che facciano parte di agenzie private o no, sono organizzati in squadre come quelli del XX secolo – Omicidi, Narcotici, Furti e Stradale – ognuna composta di cinque uomini. L'aggiunta più recente alla polizia è stata la Squadra Cyberpsicotici (nota anche come Psicosquadra), che si occupa dei cybercriminali. Mentre un normale sbirro di quartiere fa la ronda sulla Strada con un'auto corazzata, indossando elmetto e giubbotto antiproiettile e armato con una smartgun Minami-10, la Psicosquadra utilizza AV-4, minigun, armi d'assalto e lanciamissili Stinger.

I normali poliziotti pattugliano tutte le parti della città, mentre quelli corporativi hanno l'autorità di intervenire solo nelle proprietà della loro Corporazione. Tuttavia, dove ci sono molti complessi di uffici stretti gli uni agli altri, interi isolati del centro possono diventare territorio dei Corpocop. Di solito sono meglio armati, più corazzati e hanno la piena copertura della Trauma Team, ma sono anche dei sadici bastardi, che sparano per primi, visto che sanno che la Corporazione li può coprire.

Ci sono anche Tutori dell'Ordine che pattugliano le autostrade. Dato che molte delle Città Reclamate non hanno forze di polizia, questi agenti sono come gli sceriffi o i Wyatt Earp del Vecchio West, cavalcano come diavoli e sparano per primi. Ecco perché vengono tutti raccolti sotto quell'etichetta che fa tanto Vecchio West/Ruggenti Anni '20 di "Tutori dell'Ordine."

LEGALITÀ

Il picco del tasso di criminalità negli anni '90 dimostrò che la struttura legale stava cadendo a pezzi. Dopo la Purga del 1996 (quando gruppi di cittadini linciarono centinaia di penalisti che difendevano i criminali), il governo dichiarò la legge marziale in tutti gli Stati Uniti per tre anni. In questo periodo la giustizia fu amministrata da tribunali militari locali.

GIUSTIZIA NELLO STILE DELL'ESERCITO

Durante la legge marziale della fine degli anni '90, il governo applicò ovunque il Codice di Giustizia Militare, che di conseguenza divenne la fonte legislativa primaria degli USA.

Secondo chi era al potere, queste definizioni draconiane di crimini e punizioni erano state tanto efficaci, che persino dopo la fine della legge marziale venne istituito il Codice Uniforme di Giustizia Civile.

All'inizio degli anni 2020 la situazione si ammorbidì, ma nel dopoguerra il Codice è di nuovo la fonte di legge suprema.

Anche Night City, che non fa parte dei Nuovi Stati Uniti, utilizza leggi basate sul Codice Uniforme. Ovviamente, la sua applicazione dipende dalle zone della città e dal reddito annuale dell'imputato. Non importa quanto la legge sia severa, i ricchi riescono sempre a farla franca... a volte anche di fronte ad accuse di omicidio.

DEI DELITTI...

Furto, Frode e Latrocinio

Il furto è definito come l'appropriazione indebita di proprietà altrui. A Night City ci sono molti furti, troppi per tenerne traccia. Rubare permette di recuperare cibo quando si muore di fame, armi quando si è sotto attacco, un luogo sicuro quando si vive in una discarica e soldi con cui pagare aiuti quando non si è abbastanza forti per farcela da soli.

Se i Tutori dell'Ordine cercassero di arrestare ogni persona che ruba a Night City non farebbero altro tutto il giorno. Inoltre, non sono abbastanza numerosi per riuscirci.

Di solito, è la Strada a occuparsi dei ladri. Quando ti beccano la domanda è quanto male ti conceranno le tue vittime. A volte te la caverai con un pestaggio, in altre ti verrà data la caccia come a un cane per farti fuori (sempre che non vogliano farsi due risate torturandoti prima). Chi ruba a un Corp, probabilmente finirà sulla Strada con i lobi frontali bruciati o nella body bank locale. Queste cose vengono sistemate ben prima che un Tutore dell'Ordine arrivi sulla scena.

Frode? Tra racket e truffe, circonvenzione e contabilità creativa, sulla Strada la frode è uno stile di vita. Attenzione, però: se la vostra Corp dovesse scoprire che il suo nuovo dirigente sta truccando le carte o rubando sottobanco, vi farà desiderare di essere morti. Le Corp sono estremamente ligie alla legge, almeno in questo senso, e lasceranno ciò che resta di voi alle autorità... almeno una parte di voi.

Se siete fortunati e finite a processo per quello che sulla Strada è considerata una sentenza automatica, vi andrà bene se ve la caverete con l'elettrofustigazione, un lungo esilio o un paio d'anni di braindance. Io ve l'ho detto...

▶ Droghe ◀

In teoria, il possesso di narcotici è vietato entro i confini degli Stati Uniti, ma i virus bioingegnerizzati dalla DEA negli anni '90 hanno spazzato via il 96% delle piantagioni di oppio e coca, rendendo inutile questa normativa. Tanto più che la legge non ha alcuna regolamentazione riguardo le droghe sintetiche, come dorfine e narcotici di laboratorio, che sono considerati medicinali. Inoltre, Night City non fa formalmente *parte* degli Stati Uniti, choomba! Goditele finché ne hai...

▶ Stupro e Aggressione ◀

Negli Anni Rossi non c'è molta differenza tra lo stupro e altre forme di aggressione, almeno sulla Strada. Se non puoi vendicarti di persona, ci sono molti Solitari e mercenari pronti a dispensare giustizia di Strada. Di solito non c'è alcun processo, a parte quello che tu e i tuoi alleati vorrete inscenare. Se ci si rivolge alla legge, questa sarà felice di dare una mano; la logica è che se uno scav ha assalito qualcuno finirà, prima o poi, per commettere crimini peggiori, quindi meglio sbattere il suo culo in cella subito, in attesa di una punizione a norma di legge.

A ogni modo, non pensare neppure di poter assalire o violentare un Nomade. La Famiglia ti trascinerà in giro con il primo veicolo disponibile fino a ridurti a un hamburger. Non vuoi neppure immaginare dove legheranno la corda.

▶ Omicidio e Difesa Personale ◀

La difesa personale è definita come "qualsiasi circostanza in cui l'accusato può dimostrare, con giusta causa, che la sua vita o quella di qualcun altro era in pericolo ed era impossibile tanto appellarsi a un rappresentante delle forze dell'ordine quanto fermare la controparte con altri mezzi". Sulla Strada ci sono molti omicidi. A volte i Tutori dell'Ordine vengono coinvolti, a volte puoi chiamare qualcuno per indagare ma, di solito, se tu avevi un'arma e loro pure, secondo la Strada chi è morto se lo meritava.

... e delle Pene

Ti hanno beccato? Secondo il Codice Uniforme di Giustizia del 1999 le pene per reati criminali sono rapide, chiare e draconiane. La possibilità di dichiararsi colpevole (per accelerare il processo e ottenere una pena minore) è stata eliminata. La libertà vigilata è quasi inesistente. La pena di morte è lo standard in caso di omicidio (anche se c'è un periodo d'appello di tre mesi in cui possono essere prodotte nuove prove). Per i crimini maggiori ci sono da cinque a dieci anni di carcere, senza condizionale, mentre per quelli minori ci sono numerose punizioni che fanno sembrare il carcere una valida alternativa.

NEIL BRANQUINHO

▶ Correzione della Personalità ◀

La punizione più semplice è la correzione della personalità, un processo che impianta una profonda avversione a commettere di nuovo un certo crimine. Questo può avere spiacevoli effetti collaterali, come una fobia nei confronti di situazioni ed eventi legati al crimine (come una fobia del denaro a causa di una correzione anti-rapina).

▶ Elettrofustigazione ◀

A meno che non siate dei seri cultori del sadomaso, questa non vi piacerà. Pochi amano l'idea di venire legati a una croce a X, mentre il Boia di Stato (o un equivalente locale) gli massacra la schiena con una frusta metallica elettrificata. Dieci colpi sono spesso sufficienti a uccidere, ma per i crimini minori se ne assegnano solo tre.

DATA

Tutto questo presume che arriviate alla prigione. Molte forze di sicurezza prima sparano, poi compilano un rapporto di incidente fatale.

▶ Esilio ◀

Gli impianti da esilio sono regolati su un segnale trasmesso attraverso la rete telefonica cittadina. Se il condannato rientra in città, l'implanto gli causa un dolore atroce, impedendogli, a tutti gli effetti, di tornare. Ulteriori crimini compiuti altrove fanno sì che vengano aggiunti altri codici al sistema. Quando se ne accumulano troppi non si potrà più avvicinarsi a zone civilizzate.

▶ Prison Blues ◀

Le prigioni del XXI secolo sono tremendamente sovraffollate e decisamente letali. Dopo le rivolte degli anni '90, alle autorità carcerarie non interessa più la riabilitazione, ma solo rinchiudere i "cani rabbiosi" della società e mantenere le strade pulite. Molti prigionieri sono nei Blocchi di Minima Sicurezza, strutture detentive per piccoli criminali e per chi si è macchiato di reati minori. Spesso due o più carcerati condividono una cella.

Per molti versi, sono simili alle carceri della fine del XX secolo, con guardie, private o Corporative, che non esitano a fare fuoco sui prigionieri problematici. Molti carcerati vi restano per poco tempo, mentre quelli di lungo corso potrebbero diventare Supervisori o, persino, essere arruolati e avere accesso ad armi non letali, se il loro profilo psicologico lo permette.

I prigionieri devono spesso compiere lavori umili e faticosi, come si usava nelle vecchie colonie penali, dove si facevano lavorare i detenuti al punto che non avevano più la forza di causare danni.

Alcuni Blocchi di Minima Sicurezza hanno dormitori invece che celle.

Poi ci sono i Blocchi di Massima Sicurezza, per i peggiori criminali. Molti sono tenuti permanentemente sotto chiave e le interazioni tra i detenuti sono proibite: chi è rinchiuso qui è completamente solo. Sentinelle automatiche controllano i criminali in ogni momento e non è permessa alcuna violazione della sicurezza, pena la morte. I detenuti interagiscono con guardie e altro personale solo quando sono sottoposti a qualche trattamento.

▶ Braindance ◀

Per affrontare il sovraffollamento, molte prigioni sottopongono i detenuti a "braindance" forzata: vengono posti in crioserbatoi, collegati a programmi d'interfaccia in loop e "spenti" per due o tre anni. La braindance continuativa provoca incubi blandi ma interminabili ed è la cosa più temuta dai detenuti. La braindance terapeutica è spesso parte delle sentenze, ma molti farebbero *di tutto* per evitarla.

Anche se il corpo è criogenizzato e immobile, la mente è completamente attiva per tutta la durata del processo. Tutto ciò che il condannato "vede" è il buio infinito della deprivazione sensoriale. Di fronte a quindici anni o più di questo trattamento anche il criminale più incallito implorerebbe un'altra sentenza. Inoltre, le guardie sono sempre pronte a intervenire in caso di problemi.

La braindance è considerata un'ottima alternativa all'esecuzione (che non fa bene alle pubbliche relazioni) per occuparsi dei prigionieri problematici.

▶ Bang. Eccoti la Giustizia ◀

Il metodo di punizione più semplice è l'esecuzione. Molti stati hanno ancora un Boia, che amministra la giustizia con una pallottola calibro .44 sparata a bruciapelo. Questi funzionari possono anche dare la caccia a chi fugge dal braccio della morte.

COME RESTARE IN CONTATTO

CONOSCI IL TUO AGENT

Negli Anni Rossi, il vecchio cellulare del 2000 è stato sostituito da un dispositivo molto più avanzato. Già nel 2013 con un cellulare si potevano effettuare chiamate, scattare foto, ascoltare musica e, in alcuni casi, scaricare video. L'Agent è una nuova tecnologia che va ben oltre queste funzioni.

▶ IA dell'Agent ◀

Ciò che rende unico il tuo Agent è il suo sistema operativo basato su una IAAA (Intelligenza Artificiale Auto-Adattativa). Non è proprio una IA, ma una serie di programmi interconnessi che analizzano i dati e "imparano" interagendo con il proprietario. Questo permette a un Agent di gestirti la vita, facendo in modo che tu abbia tempo per occuparti dei fatti tuoi, invece di dover correre al supermercato o fare il bucato.

▶ Cosa Può Fare il Tuo Agent ◀

Per cominciare ha le funzioni di un comune telefono: fare telefonate o videochiamate, registrare conversazioni e inoltrarle come messaggi vocali o usarle come risposte automatiche. Ma perché fermarsi qui? Come un vero agente, l'Agent può gestire le chiamate. Quando cerchi una persona è in grado di scansionare il Data Pool per individuare il suo Agent e segnalarti la posizione. Se non hai tempo di parlare, può creare un modello 3D realistico della tua mente, basato sulle volte in cui lo hai usato, e usarlo per inviare messaggi o fare da segreteria telefonica. Inoltre, può analizzare le chiamate precedenti e modificare il modello d'interazione in base al chiamante (simpatico per i clienti, feroce per i debitori) e riportare l'accaduto usando una tra centinaia di voci disponibili.

Infine, l'Agent può inviare e ricevere messaggi testuali e scaricare gli Screamsheet su un particolare soggetto di tuo interesse.

DATA

Vi serve un Agent? Andate a PAG. 351.

Molte persone usano vecchi cellulari a conchiglia. Sono economici ed è facile disfarsene quando si teme di essere tracciati.

RICHARD BAGNALL

▶ Diventare Intimi ◀

L'Agent è anche una memoria di backup. Può segnalare gli appuntamenti come un'agenda e agire di conseguenza. Diciamo che hai un anniversario e comunichi al tuo Agent data e persona. Non solo te lo ricorderà, ma puoi settarlo affinché confronti il tuo database su quella persona per aiutarti a scegliere un regalo. Ti domanderà in anticipo se il regalo è adatto e, se troverà il tuo consenso, lo ordinerà, pagandolo dal tuo conto corrente e facendolo recapitare, il tutto via Data Pool. L'Agent può anche funzionare come un "farley file" portatile, raccogliendo informazioni sulle persone che si incontrano, appuntando eventuali interazioni o richiedendo ai loro Agent dati personali (come numero di telefono o preferenze).

▶ Diventare Ancora più Intimi ◀

Un Agent può diventare più di un oggetto inanimato. Con qualche upgrade, è possibile dargli una personalità surrogata, con nome, voce e, persino, un avatar dotato di volto e corpo. Puoi attivarlo vocalmente, chiedergli di fare cose o settarlo in modo che ti telefoni e parli con te come se fosse una persona vera. Qualche anima solitaria che compie lunghi viaggi o vive sulle stazioni orbitali ha riprogrammato i propri Agent come amanti surrogati, oltre che assistenti personali (aggiungendo "miglioramenti" cibernetici per occuparsi di certe necessità).

DATA

Siete liberi di dare un nome, magari anche una personalità, al vostro Agent. Sono ottimi PNG per una partita!

▶ Database ◀

Informazioni? Scordati i Data-Term. Un Agent ha funzioni di ricerca autonome che fanno il lavoro per te. Basta chiedergli qualcosa e lui esplora il Data Pool alla ricerca di fatti e li riunisce in rapporti semplificati (in base ai parametri scelti) presentati come testo, grafica o voce. Inoltre, può scansionare il Data Pool per localizzare persone, luoghi e oggetti, mostrandoti i risultati su una mappa, con un segnale GPS o un file vocale.

DATA

La app Ask Alex Anything della Ziggurat è stata progettata per funzionare in tandem con gli Agent nelle ricerche nel Data Pool.

▶ Gestore dello Stile di Vita ◀

L'Agent può essere collegato a molti elettrodomestici del tuo conapt, per esempio interfacciarsi con frigo e dispensa per sapere se c'è bisogno di cibo. Quando manca qualcosa, lo ordina e questo viene consegnato direttamente a casa tua. Può persino collegarsi con il supporto per la carta igienica, così da non restare mai senza, e connettersi al tuo guardaroba, in modo che il tessuto digitale segnali quando sta diventando liso, così che l'Agent ordini un ricambio, in base al modello e al negozio dov'era stato acquistato l'abito. In generale, può interfacciarsi con gran parte degli oggetti quotidiani. L'automobile ha bisogno di manutenzione? L'Agent prenoterà dal meccanico. Le armi devono essere pulite o riparate? Lo segnalerà. Può anche monitorare i tuoi segni vitali, se collegato a un biomonitor, e chiamare il Trauma Team quando vieni ferito.

▶ Intrattenimento ◀

Un Agent è anche il principale canale d'intrattenimento. Scordati i vecchi mangianastri, MPEG pod o datasliver. L'Agent può memorizzare migliaia di ore di programmazione (musica, video, film e giochi) e mostrarli sul proprio schermo LCD o collegarsi automaticamente a un monitor audio/video inutilizzato. È addirittura possibile farlo con i tessuti digitali dei propri abiti.

Un Agent memorizza i programmi che guardi e, dopo il secondo episodio, scarica automaticamente i seguenti dal Data Pool. Inoltre rintraccia trasmissioni simili e ti propone alcuni episodi di prova. Se la memoria interna si esaurisce, è possibile scaricare i dati obsoleti in una memoria di backup (che sarà consegnata alla porta del tuo conapt), da cui si potranno recuperare in qualsiasi momento.

▶ Cosa Puoi Scaricare sul tuo Agent ◀

Anche se non sono veri e propri computer, gli Agent ne includono molte funzioni. Possono essere usati per scrivere, sotto dettatura o con una tastiera Virtuality, caricando il prodotto finale nel Data Pool o stampandolo. Possono registrare immagini 2D o 3D (a seconda del modello) e caricarle nel Data Pool. I programmi interni permettono di mixare musica, creare effetti speciali e generare immagini in CGI. Collegandosi a uno schermo pieghevole e a un sintetizzatore si può, persino, montare uno show.

In breve, un Agent è come un segretario dotato di telefono, TV, studio di registrazione, impianto stereo, computer, avviso di emergenza sanitaria, agenda e sistema di shopping online, il tutto non più grande di un pacchetto di sigarette.

▶ Agency e Collegamento al Data Pool ◀

Tutto questo, però, non serve a molto senza una connessione fornita da un provider, detta Agency. Nessuna azienda ne ha il monopolio, ce ne sono milioni e ne appaiono di nuove ogni giorno: preparano qualche nodo wireless e si collegano con un software pirata a quelli esistenti. Dato che ogni nodo aumenta la portata del sistema, i provider sono felici di lasciar collegare i nuovi arrivati. Il costo dell'Agency è incluso in quello dello Stile di Vita.

CHE ARMI PORTI

Entro il 1997, persino le legislazioni più blande sul controllo delle armi furono travolte da un'ondata di proteste, mentre il tasso di criminalità trasformava gli USA in una nazione sotto assedio. L'autodifesa divenne parte dello stile di vita americano e si assistette al boom delle armi per la difesa personale.

Nel 1999, la maggior parte dei regolamenti prevedeva di: 1) compilare una richiesta per poter portare una pistola occultata; 2) attendere quattro giorni per un controllo incrociato e l'approvazione, che poteva essere rifiutata a causa di precedenti penali o malattie mentali; 3) pagare 25 e$ d'imposta e avere un numero di serie inciso con il laser sul calcio dell'arma. Il numero e l'impronta balistica venivano inviati al quartier generale di FBI/CIA a Washington D.C.

Praticamente chiunque ignorava per intero il regolamento.

Le Regole

Lo Statuto Federale sulle Armi del 1999 stabilisce che se un'arma con l'ID personale viene usata per commettere un crimine, il proprietario ne è considerato colpevole, a meno che abbia segnalato lo smarrimento o il furto alla polizia locale.

Secondo lo Statuto è illegale portare mitra e altre armi completamente automatiche. La pena va da cinque a sette anni di carcere. Non che questo abbia mai fermato qualcuno.

Procurarsi i Ferri

Dove puoi acquistare un'arma? Gli showroom della Militech non ci sono più, ma qualsiasi Fixer decente può metterti in contatto con il Mercato Notturno locale. Ci sono tonnellate di opzioni – dopo tutto la Guerra è finita solo da qualche anno – ma spesso è uno salto nel buio. Potresti trovare da una vecchia Malorian a una classica pistola a pietra focaia.

Ferrivecchi che Funzionano Ancora

Ci sono ancora in vendita parecchi vecchi modelli di Beretta e Webley (soprattutto ai Mercati Notturni) e molte armi "obsolete" a prezzi ragionevoli presso i banchi dei pegni. La parte difficile è trovare le munizioni. Molte armi moderne usano quelle senza bossolo e, di conseguenza, dovrai fabbricarti da solo i proiettili per le vecchie pistole.

Surplus Militare

Una conseguenza dell'enorme guerra che ha toccato i cinque continenti è che, alla fine, ha lasciato un notevole surplus e hardware abbandonato: pistole, fucili, automatiche, lanciamissili portatili, lanciafiamme e chi più ne ha più ne metta. Se il vostro Fixer riesce a trovarle potete acquistarle, insieme alle munizioni senza bossolo necessarie.

Roba Moderna

Le vecchie pistole come Colt .357 o .45 hanno un certo stile, ma il Cyberpunk saggio sa che le armi moderne sono migliori. Sin dall'introduzione della Glock 17, a metà degli anni '80, tutte le compagnie più note hanno iniziato a produrre armi di ogni calibro in polimeri e resine.

Polimeri a Colpo Singolo

Le più comuni tra queste armi sono le pistole in polimeri plastici (Pistole di Bassa Qualità). Vengono facilmente realizzate con stampanti 3D, sono economiche e disponibili anche presso alcuni Vendit (distributori automatici). Questi cosiddetti "Polimeri a Colpo Singolo" vengono prodotti in vari colori alla moda, con caricatori semplici di proiettili senza bossolo. Sono economici e disponibili presso molti negozi Oasis. Uniscono praticità, resistenza e stile in

un'arma piccola, ma potente. L'ormai superata linea Cyberteen™ includeva telai aerografati con disegni colorati o incisioni: il regalo perfetto per un giovane consumatore preoccupato della sua difesa personale.

Munizioni

Molte armi moderne, a prescindere dalla tipologia, sono progettate per impiegare una particolare tipologia di munizioni. Queste sono raggruppate in base alla potenza: Leggere (equivalente a 6mm), Medie (9mm), Pesanti (11mm) e Molto Pesanti (12mm). Anche i fucili usano un calibro standard (basato sul 7,62×39mm). Tutto questo permette a qualsiasi Tecnico di produrne a seconda delle necessità.

HUNTANG

Come ti sposti

Sorpresa! Contro ogni previsione, il futuro non ha portato alcuna straordinaria rivoluzione nei trasporti. Anni di difficoltà economiche e sociali hanno scoraggiato gli sviluppi in questo campo. In effetti, il semplice viaggiare è oggi fortemente limitato. Non pensare che le città degli Anni Rossi siano una rete di strade affollate, treni e aeroporti al limite di capienza, come nel XX secolo. Oggi le strade sono in condizioni pessime, gli aeroporti abbandonati e i treni, che viaggiano a intermittenza, infestati dalle gang.

Veicoli Terrestri

Automobile

Vari produttori

- **Alimentazione**: motore a combustione interna di $CHOOH^2$ o metano
- **Velocità Massima**: 160-480 km/h, a seconda del modello
- **Punti Strutturali**: 50
- **Costo**: variabile in base al modello

Esternamente, non ci sono stati grandi cambiamenti nelle automobili dopo gli anni '80. Molte sono ancora una scatola su ruote, con linee morbide o dure, perché la logica Cyberpunk è: "Finché funziona tientelo finché smette di funzionare". Nel mondo impoverito dei 2000, i produttori preferiscono continuare a usare progetti semplici e tradizionali, per cui la comune auto familiare odierna non è cambiata molto.

Quasi tutti veicoli degli Anni Rossi sono alimentati da metano liquido o carburanti meta-alcolici come il $CHOOH^2$. Le elettriche sono una rarità, perché le strutture per una ricarica rapida sono quasi inesistenti.

▶ CYBERAUTO

I sistemi di controllo delle cyberauto sono simili a quelli del XX secolo, anche se con qualche display digitale e bottone in più, ma oltre ai normali controlli, molte ne includono di cibernetici. Questi impiegano servomeccanismi collegati a ruote, cambio e trasmissione, controllati da un cybermodem modificato nel cruscotto.

L'autista si connette al cybermodem via Connettori d'Interfaccia e guida l'auto con il pensiero. I veicoli totalmente privi di controlli manuali restano relativamente pochi, perché ciò rende il mezzo inutilizzabile a un guidatore non cibernetizzato. Finora nessuna grande casa automobilistica produce auto esclusivamente cibernetiche, anche se diverse aziende permettono la modifica.

▶ CYBERMOTO

Vari produttori

- **Alimentazione**: motore a combustione interna di CHOOH² o idro
- **Velocità Massima**: 160-480 km/h, a seconda del modello
- **Punti Strutturali**: 35
- **Costo**: variabile in base al modello

Esistono un sacco di moto e trike a idrogeno o CHOOH², disponibili con cyberlink diretto. Le marche più diffuse: Kundalini, BMWX, Harlon-Dawson e Toyo-Tomo.

IMBARCAZIONI

▶ MOTOSCAFO

Vari produttori

- **Alimentazione**: motore a combustione interna di CHOOH² o idro
- **Velocità Massima**: 97 km/h
- **Punti Strutturali**: 50
- **Costo**: 30.000 e$ (Superlussuoso)

Esistono molti piccoli natanti leggeri, veloci e a scafo singolo, impiegati per contrabbando, salvataggio, operazioni di polizia, pirateria o (raramente) sci d'acqua. Gli scafi sono, di solito, in polimeri flessibili ad alta densità con rinforzi in titanio. Tra gli upgrade più comuni ci sono mitragliatrici e armi pesanti.

▶ OTEC HAMMERHEAD MINISOMMERGIBILE MULTIRUOLO

- **Alimentazione**: batterie, motore a CHOOH²
- **Velocità Massima in Superficie**: 24 km/h (VEL 10)
- **Velocità Massima in Immersione**: 97 km/h (VEL 20)
- **Punti Strutturali**: 100
- **Equipaggio**: 3-8

L'Hammerhead è un esempio di sottomarino "taxi", usato negli oceani. Viene impiegato come navetta subacquea, non è pensato per il combattimento e ha una sagoma "sporca" che lo rende facile da rilevare con il sonar. Tuttavia, è flessibile e funzionale, grazie a due Pseudo-IA di bordo, che assistono timoniere ed equipaggio.

Nonostante l'apparente carenza di capacità combattiva, alcuni modelli sono usati come pattugliatori d'emergenza, dotati di lanciasiluri binati. I piloti di questi "portasiluri" hanno sviluppato una tattica mordi e fuggi: silurare qualsiasi bersaglio ostile appena è a portata e poi fuggire verso la base, per evitare gli avversari meglio equipaggiati.

DATA

Per maggiori dettagli sul combattimento tra veicoli vedere PAG. 189.

AEROMOBILI

▶ GIROCOTTERO

Vari produttori

- **Alimentazione**: rotore alimentato a CHOOH²
- **Raggio operativo**: 80 km
- **Velocità massima**: 160 km/h
- **Punti Strutturali**: 35
- **Costo**: 20.000 e$ (Superlussuoso)

Le rivolte della fine degli anni '90 richiesero nuove tattiche per il conflitto urbano. Prima fra tutte fu l'introduzione di piccoli elicotteri monoposto o "girocotteri".

Attualmente sono impiegati da unità di polizia, sicurezza corporativa, squadre d'assalto di Solitari e gang di spacciatori. Le versioni prive di armi sono popolari come veicoli ricreativi.

OSPREY

Vari produttori

- **Alimentazione**: turbina a turboalbero alimentata a CHOOH^2
- **Raggio operativo**: 965 km
- **Velocità massima**: 322 km/h
- **Punti Strutturali**: 60
- **Costo**: 50.000 e$ (Superlussuoso)

Molti osprey montano due grosse gondole motrici al termine di lunghe ali collegate alla parte superiore della carlinga. Queste possono ruotare da posizione verticale a orizzontale, permettendo decolli e atterraggi verticali. Inoltre, le ali possono essere ripiegate lungo la carlinga quando sono a terra, rendendo questi veicoli capaci di decollare tanto da piattaforme rialzate quanto da piste d'aeroporto.

Considerato rivoluzionario alla sua presentazione nel 1988, l'osprey è divenuto comune negli anni 2000. La versione militare si distinse durante le rivolte degli anni '90 e le Guerre Centramericane. Numerose aziende civili hanno ottenuto il brevetto del rotore basculante, applicandolo a piccoli veicoli per uso commerciale o personale.

Gli osprey vengono usati per spostarsi tra i centri urbani e gli aeroporti, oppure tra le piattaforme in cima ai grattastelle corporativi. I modelli più piccoli, come il AE-800 Featherlite, sono popolari in tutto il mondo e permettono di raggiungere in volo anche le zone più remote o non attrezzate.

AV-4, AERODYNE MULTIRUOLO

Vari produttori

- **Alimentazione**: Singola turboventola vettoriale
- **Raggio operativo**: 644 km
- **Velocità massima**: 322 km/h
- **Punti Strutturali**: 100
- **Costo**: 50.000 e$ (Superlussuoso)

L'AV-4, il mezzo più vicino alle auto volanti della fantascienza, venne progettato come aeromobile d'assalto leggero capace di operare nelle aree urbane troppo anguste per elicotteri e osprey. Corto, tondeggiante e dotato di soli alettoni rudimentali, ha la stessa aerodinamica di un sasso e vola grazie alla pura forza bruta del suo motore a reazione (l'originale poteva sollevare quasi 9 tonnellate, mentre un AV-4 a pieno carico ne pesa solo 3,9).

Gli AV-4 impiegati da polizia e forze di sicurezza per operazioni urbane montano una mitragliatrice ventrale. Sono anche ottimi veicoli d'emergenza: nello specifico, vengono usati dalla Trauma Team come ambulanze e da altre Corporazioni per missioni speciali. La modifica più comune è la scocca corazzata.

AV-9, SUPER-AERODYNE

Vari produttori

- **Alimentazione**: coppia di turboventole vettoriali
- **Raggio operativo**: 644 km
- **Velocità massima**: 483 km/h
- **Punti Strutturali**: 60
- **Costo**: 100.000 e$ (Superlussuoso)

Una novità relativamente recente, questi AV più piccoli sono progettati per essere le auto sportive tra gli aerodyne, grazie alla coppia di turboventole montate in alloggi pesantemente corazzati. Oltre alla potenza aggiuntiva della seconda ventola, la riduzione di peso dovuta alla piccola cabina permette all'AV-9 di volare ad altissima velocità. Sono soprattutto veicoli ricreativi per ricchi, ma sulla Strada c'è chi ne ha trovato altri impieghi.

VEICOLI ORBITALI

SPAZIOPLANO DELTA 4

- **Alimentazione**: Batterie, celle di combustibile a idrogeno/ossigeno liquido
- **Velocità massima**: Mach 6
- **Punti Strutturali**: 40
- **Equipaggio**: 1-2

Residuati della 4ª Guerra Corporativa, i Delta sono spazioplani suborbitali ad alta velocità, progettati per combattimento e intercettazione. Di solito hanno due motori: un normale jet supersonico, che li porta sino a 35.000m di altitudine e un razzo a carburante

solido per entrare in orbita. A volte, vengono portati in quota da aerei più grandi o lanciati con dei razzi sganciabili. Possono anche essere trasportati a bordo di astronavi per lo spazio profondo.

Una volta in orbita, un Delta usa i propulsori di manovra per raggiungere i bersagli. Armato con due lanciamissili intelligenti, spesso deve colpire rapidamente e usare il carburante residuo per il rientro. Sono rari (l'ESA ne aveva solo 24), ma la recente scoperta di intere squadriglie nascoste in remote basi negli USA e nell'Euroteatro li hanno resi disponibili a Corporativi e Famiglie di Nomadi molto ricchi, attraverso Fixer di livello mondiale.

Mega-Veicoli per Grandi Trasporti

Treno Leggero Lev

- **Alimentazione**: *Campo d'induzione elettrica sulla terza rotaia*
- **Velocità massima**: 482 km/h (VEL 60)
- **Punti Strutturali**: 100 per vagone

I magneti superconduttivi hanno permesso di costruire "treni a levitazione" molto economici e robusti. Questi "lev", che si muovono su un cuscinetto magnetico, sono tra i principali trasporti pubblici del XXI secolo, presenti in tutte le grandi città e spesso finanziati da Corporazioni e amministrazione.

Di solito il tracciato è interrato in centro o costruito su alti piloni nei sobborghi. Spesso una delle linee che esce dalla Zona Dirigenziale è riservata e richiede un permesso speciale per usarla. Le stazioni corporative sono sempre pulite, ben illuminate e sorvegliate dalla sicurezza aziendale. Quelle pubbliche non raggiungono simili standard, anche se in molte città ci sono pattuglie della polizia per prevenire crimini e vandalismi.

I biglietti costano 1 e$ per stazione (per esempio chi deve superare tre stazioni paga 3 e$). È possibile acquistarli a distributori automatici usando contanti. Le macchine si trovano presso le stazioni e alcuni minimarket.

CINO RELaCS Sottomarino da Carico

- **Alimentazione**: batterie, motore a $CHOOH^2$
- **Velocità Massima in Superficie**: 24 km/h (VEL 10)
- **Velocità Massima in Immersione**: 97 km/h (VEL 20)
- **Punti Strutturali**: 300
- **Equipaggio**: 6-36

Questo sottomarino da carico è, forse, il veicolo più simile ai "boomer" governativi per molti gruppi di Nomadi. Lungo oltre 100m e con oltre dieci ponti, è il più grande sottomarino attualmente in produzione e può ospitare interi Clan. Realizzato dai Russi del Neo-Sov e battezzato Really Exceptionally Large Cargo Sub (RELaCS), è un progetto vecchio di cinquant'anni, modificato per restare competitivo fino al 2040 e oltre. Lo scafo liscio include strati di materiale fonoassorbente ed enormi motori caterpillar, che lo rendono molto silenzioso (soprattutto viste le dimensioni). Considerata la sua massa, può essere gestito da un equipaggio ridotto, appena sei persone, che deve però appoggiarsi ai sistemi automatici. Altre particolarità sono un lanciamissili a quattro capsule e un hangar per minisommergibili, solitamente utilizzato per alloggiare un Hammerhead.

K151 Aerozep

- **Alimentazione**: motore a combustione interna di $CHOOH^2$ o idro
- **Velocità Massima**: 160 kh/h (VEL 20)
- **Punti Strutturali**: 300
- **Equipaggio**: 2-36

Basato sul popolare modello Overlord, impiegato dall'U.S. Army prima della guerra, questo Aerozep è oggi utilizzato per il trasporto e può alloggiare fino a dieci container. È la bestia da soma delle Famiglie Nomadi di aviatori. Non viene mai portato vicino a potenziali zone di guerra, ma tenuto il più lontano possibile, scortato da numerosi AV e caccia. Per pilotare il K151 bastano solo due persone, ma è abbastanza raro che ciò avvenga. Essendo il cavallo di battaglia di un'intera Famiglia, spesso ospita a bordo fino a 30 persone, o più se privo di carico.

COME TROVARE INFORMAZIONI

DATA-TERM

I **Data-Term** sono terminali posti agli angoli delle strade, all'interno di blocchi di cemento rinforzato. Sono dotati di un collegamento con il server centrale della città e possono fornire mappe, informazioni, notizie, numeri di telefono, liste di eventi in corso, informazioni sull'intrattenimento e servizi per lo shopping. Possono anche essere usati per collegarsi al Data Pool. Consultarli costa circa 10 e$ (Economico) al minuto. Molti sono gestiti dalla Ziggurat o da un servizio dedicato, di solito una sussidiaria della Mediacorp locale.

DATA

Si possono trovare alcuni esempi di Screamsheet (e relative missioni) a partire da PAG. 425.

SCREAMSHEET

Per restare al passo della televisione, molti giornali ora usano tecnologie olodigitali. Le pagine sono renderizzate da un computer, trasformate in codice e trasmesse a centinaia di Data-Term nella zona, che possono riprodurle su carta grazie a stampanti ad alta velocità. Il risultato è un giornale sottile e agile conosciuto sulla Strada come **Screamsheet**.

Gli Screamsheet hanno parecchi vantaggi rispetto ai vecchi quotidiani. Usando un Data-Term puoi stamparti solo le sezioni che ti interessano, al prezzo di 0,1 e$ per pagina. Una nuova edizione può essere realizzata in poche ore, permettendo al pubblico di restare sempre aggiornato sugli ultimi eventi. La maggior parte degli Screamsheet pubblica nuove edizioni alle 6:00, 12:00, 17:00 e 22:00.

Inoltre si può scaricare sul proprio Agent.

Generatore di Titoli per Screamsheet Top of the News

Top of the News fornisce i più importanti titoli ogni quattro ore:

1d6	1	2	3	4	5	6
Categoria	Internazionale	Nazionale	Regionale	Locale	Finanza	Pettegolezzi

Titoli Screamsheet (tirare 1d10, o scegliere, per ogni colonna)			
1	(Corporazione a scelta)	Offre	Corporazioni
2	Senatore	Minaccia	Città
3	Presidente	Fa concessioni	Compromesso
4	Corporazione/i	Uccide	Avvertimento
5	Consiglio Cittadino	Ha assassinato	Piano
6	Cyberpsicotico	Muore	Scandalo
7	Assassino	Loda	Donna
8	Omicida	Annuncia	Uomo
9	Tragico	Rivela	Incidente
10	Inquirenti	Continua	Speranza

Nuove Mediacorp

Le Mediacorp producono serie in CGI o dal vivo di varietà, drammi, commedie, ecc. Possono andare da grosse emittenti che coprono più città a gruppetti di artisti di talento, tecnici e produttori.

Indipendenti e Media

Indipendenti e Media producono notiziari, programmi di pettegolezzi, video o braindance, inchieste e commenti di attualità. Inoltre creano i format per molti "talk show", documentari e programmi d'informazione, l'equivalente dei vecchi notiziari.

Il Data Pool

Ciò che ha reso possibile l'affermarsi dei PopMedia è il Data Pool, una LAN cittadina che, negli Anni Rossi, sostituisce la vecchia Rete. Ogni città ha la propria versione, di solito costruita e gestita dalla Ziggurat, e tutti gli utenti devono crearsi un account per poterla utilizzare.

In un mondo dove il sabotaggio della Rete è all'ordine del giorno, i Data Pool sono necessariamente limitati a una struttura LAN completamente cablata, che non ha la stessa flessibilità della vecchia Rete satellitare.

Essendo database open-ended, chiunque può caricarvi facilmente nuovi PopMedia, che possono essere ritrovati con la funzione di ricerca di un Agent. Scaricare un nuovo PopMedia richiede solo di cliccare un link e, una volta fatto, l'Agent continuerà a scaricare nuovi contenuti collegati o altri simili finché non gli sarà ordinato di smettere. Questa forma d'intrattenimento è flessibile e virale e, grazie alle funzioni di feedback integrate, il Data Pool può tenere traccia del numero di accessi a un certo programma e reagire di conseguenza.

Un PopMedia può iniziare occupando solo uno slot nella programmazione, ma con l'aumentare dei subscriber e il passaparola potrebbe finire per dominare una vasta percentuale di banda. Per questo diversi show spesso competono per ottenere più banda e piccoli gruppi possono giungere ai ferri corti (a volte letteralmente) con Mediacorp vecchie e nuove.

Cosa indossi

I tessuti digitali hanno microcircuiti integrati nella trama, che li rendono più di un semplice abito. Per esempio, alcuni reagiscono alla temperatura, permettendo di sopportare meglio caldo e freddo. Molti bottoni e cerniere incorporano micro-computer per regolare queste funzioni.

DATA

Per saperne di più sulla Ziggurat vedere il profilo a PAG. 280.

Abiti del Tetro Futuro

- Se si strappano o si sporcano possono riportare l'informazione a un Agent o altro sistema. Queste segnalazioni includono le informazioni di lavaggio e sul proprietario, codici del produttore, numero d'ordine e taglia. Un Agent può così ordinare un abito di ricambio.
- Possono adattarsi ai cambi di clima, diventando più stretti o larghi in base alla temperatura corporea, così da dare maggiore o minore aerazione.
- Possono cambiare colore o proiettare immagini 2D sulla propria superficie.

NEIL BRANQUINHO

Stili nel Futuro

DATA
Per maggiori informazioni sulla moda vedere PAG. 356.

Negli Anni Rossi, i vestiti sono molto vari. Tutti indossano quel che trovano e, a volte, neppure un grosso conto in banca basta a comprare quella cybergiacca (con il colletto luminoso) che ti fa tanto sbavare. Ciononostante, la moda ha le sue correnti, molte indicate qui. Ogni stile proietta una certa immagine di te alla gente sulla Strada.

Corrente di Moda	Stile o Cosa Dice di Te
Trasandato	Senzatetto, Malridotto, Vagabondo
Gang	Pericoloso, Violento, Ribelle
Chic	Standard, Colorato, Modulare
Bohémien	Popolare, Retrò, Spirito libero
Casual	Comfort, Agile, Atletico
Cuoio da Nomade	Western, Solido, Tribale
Asia Pop	Sgargiante, Cosplayer, Giovane
Urban Flash	Vistoso, Tecnologico, Da Strada
Business	Comando, Presenza, Autorità
Alta Moda	Esclusivo, Design, Couture

Cosa Mangi

L'inquinamento, i rifiuti tossici e lo sfruttamento incontrollato delle risorse (per non parlare di una guerra globale) hanno reso sterili molti campi e numerose piante sono ormai in via d'estinzione o spaventosamente costose. La risposta americana è stata la produzione di sostituti sintetici. La Continental Brands ha il brevetto di molti di questi prodotti.

Cibo Sintetico

▶ Kibble ◀

Il Kibble è il cibo sintetico base. Si tratta di un nutrimento prodotto a livello industriale con alghe, plancton e proteine di soia (lascia perdere quelle bufale tipo "il Kibble è fatto di *persone!*"), che soddisfa molte necessità fisiologiche, ma ha l'odore e il sapore del cibo per cani da cui prende il nome. Spesso le NeoCorp lo forniscono ai dipendenti come parte del "programma assistenziale" (ovviamente deducendolo dagli stipendi). La maggioranza degli abitanti delle zone urbane mangia Kibble almeno una volta al giorno, ma tenta di aggiungere dell'altro per il pasto principale... sempre che possa permetterselo.

EVE VENTRUE

▶ Prepak ◀

Il passo successivo sono i preconfezionati: pasti pronti da mettere in microonde o autoriscaldanti. Di solito sono "cibo finto" a base di soia o grano, ma vengono insaporiti meglio e possono avere qualche rimasuglio di vera carne o verdure. Un prepak di qualità con una buona percentuale di cibo vero è quasi un pasto da ristorante, tutto in una comoda confezione. Basta tirare una linguetta ed è subito pronto. I prepak sono comuni tra i Corporativi e nelle case dei ricchi. Per un Edgerunner è una rarità, a meno che il tuo Fixer abbia un buon fornitore, choomba.

Cibo Fresco

Il cibo fresco è sempre stato lo standard per l'élite cittadina e un lusso per la gente comune, con l'eccezione di chi vive nelle zone di produzione.

▶ Guerrilla Gardening ◀

Sul finire della Guerra, trasportare cibo fino alle città era quasi impossibile a causa della mancanza di trasporti (oltre a dover superare gang di predoni e Megacorp belligeranti). Per non morire di fame, molti Edgerunner scoprirono di avere il pollice verde, scoperchiarono alcuni lotti di terra e arrivarono al nudo suolo, improvvisando giardini pensili, cisterne per filtrare le piogge acide e impianti d'irrigazione. Dopo un paio d'anni, a Night City comparvero parecchi orti, piccoli e ben curati dagli abitanti dei condomini e dagli squatter. Per una volta potevano portare in tavola cibo di qualità (sempre che non si avessero problemi con tracce di radioattività e rifiuti tossici).

▶ Uccidere per un Cavolo ◀

Tutto questo non passò inosservato alle comunità non-agricole (come booster, goganger e altri gruppi poco interessati all'orticoltura). Scoppiarono vere e proprie battaglie per queste coltivazioni e il numero di morti (spesso usati come concime) cresceva di mese in mese. Interi quartieri presero le armi e iniziarono a pattugliare gli orti, pronti a uccidere chiunque provasse a rubare un pomodoro.

▶ Arriviamo alla Ciccia ◀

Le cose andarono ancora peggio quando alcuni intraprendenti contadini iniziarono ad allevare autentiche galline, maiali nani e capre (le mucche sono molto rare). Singoli animali e intere greggi vennero trasportati da convogli di Nomadi scortati da Solitari, dando il via a una nuova "transumanza". Ovviamente ci furono tentativi di rubare il bestiame e molti aspiranti ladri vennero spediti all'equivalente moderno de La Collina degli Stivali.

▶ Prezzo di Mercato ◀

Negli Anni Rossi, le cose sono migliorate. È stato raggiunto una sorta di accordo tra i Coltivatori e alcune Neocorp: in cambio di una robusta sorveglianza armata da parte delle Corporazioni, i Coltivatori le riforniscono di cibo fresco e tutti ne beneficiano. Questo però non sempre funziona e si assiste ancora ad assalti contro fattorie urbane o giardini pensili troppo vicini agli Oasis della Continental Brands.

DATA

La clonazione è ancora un processo troppo costoso per rendere la carne clonata un cibo per le masse.

Come ti Diverti

Trasmissioni

Negli Anni Rossi le emittenti non sono più la forza pervasiva di un tempo e sono tornate alle radici dell'intrattenimento di massa. Ci sono pochi canali e stazioni, molti richiedono un abbonamento e sono limitati a poche città (o anche una sola) nel raggio di un centinaio di chilometri l'una dall'altra. Il palinsesto include sport, notiziari, musica, video musicali, vecchi film, serie TV straniere, programmi religiosi, dibattiti, porno, finanza e meteo. Inoltre, sin dal dopoguerra, ci sono molte radio pirata a frequenza singola.

DATA

Per maggiori dettagli su Network 54, una delle più grosse emittenti in giro, vedere PAG. 274.

Programmazione

In Europa e Asia, gran parte delle emittenti sono ancora controllate dallo stato, come la BBC in Gran Bretagna e la NGK TV in Giappone. Negli USA, invece, dominano tre emittenti private: la nuova arrivata New Century Broadcasting (NCB), la World Broadcasting Network (WBN) e la Network News 54. Queste reti sono divisioni dei rispettivi conglomerati dell'intrattenimento, che producono anche

data chip, giochi, contenuti in streaming, video, film e libri. Sono prodotti banali e pensati per lo spettatore medio. Con il collasso della Rete e dei satelliti, però, si trovano ad affrontare la forte concorrenza di nuove forme d'intrattenimento come PopMedia e Data Pool.

Canali Satellitari

Oltre alla normale programmazione, ci sono ancora alcune trasmissioni satellitari che includono programmi da tutto il mondo, anche se molti canali dei tardi anni '20 sono stati distrutti dalla Guerra. Esistono molte stazioni "pirata", che trasmettono da località nascoste usando collegamenti di fortuna via cavo o sfruttando i satelliti Highrider. Spesso sono la principale fonte di notizie non manipolate da Corporazioni e governi.

Oltre ai tipici schermi TV piatti ad alta definizione pre-bellici, sono disponibili sistemi olografici sperimentali (e costosi, arrivano fino a 10.000 e$).

PopMedia

A metà degli anni '20, gran parte dei media americani era controllata da una o più colossali Megacorp, come l'ubiqua Network 54 o la sua aggressiva rivale DNS. Persino i notiziari erano filtrati, dominati dalla World News Service (WNS), che trasmetteva notizie (cariche di messaggi subliminali e con commentatori di parte) su 22 canali e 24 ore su 24. Il problema fu che, con il passare del tempo, questi titani dei media divennero poco più che casse di risonanza per le rispettive Corporazioni o portavoci del partito politico dominante. Grazie al controllo sulle trasmissioni della corrotta FCC (Commissione Federale per le Comunicazioni), le voci di dissenso non riuscivano a farsi sentire e così, per tutta la prima parte del periodo Cyberpunk, la gente si abituò a insipidi reality show, intrattenimento di bassa qualità, pessimi film ed eventi sportivi sponsorizzati dalle Corp.

Le Mediacorp furono le più colpite dalla 4ª Guerra Corporativa e dal DataKrash, dato che dipendevano dalla Rete per comunicare istantaneamente e per accedere alle antenne trasmittenti di radio e TV. Mentre i vecchi media andavano in pezzi, però, nascevano nuovi modi per disseminare informazioni e programmi. Il format di maggior successo fu PopMedia.

DATA

Molti PopMedia sono diffusi via Garden, una piattaforma "a buffet" gestita dalla Ziggurat. Creare la propria Garden Patch è gratuito!

Il PopMedia è un format di intrattenimento e notiziari (oltre a una folle quantità di spazzatura) creato dai produttori indipendenti invece che dalle enormi Mediacorp, combinando audio, dati e immagini. Costituisce gran parte della programmazione degli Anni Rossi. Le fonti principali sono le nuove Mediacorp, Rocker, Idol, Indipendenti e Media.

Rocker

Così chiamati in onore di "Rockerboy" Manson, famosa stella del rock della fine degli anni '90, i moderni Rocker sono artisti e agitatori, che operano senza il supporto di una Mediacorp. Creano performance combinando filmati dei loro concerti e tracce musicali con effetti visivi, osservazioni personali e persino esperimenti di Braindance. Gli Idol sono simili ai Rocker, ma i loro programmi includono format analoghi ai vecchi reality show del 2000. Sono sempre al centro dell'attenzione.

Braindance

La braindance è un derivato della tecnologia d'interfaccia neurale che ha dato il via alla rivoluzione del cyberware e molti la considerano la più pura forma d'intrattenimento. Una Braindance Box è formata da un lettore di chip di memoria e un cavo per collegarsi a una porta d'interfaccia o a un convertitore a elettrodi. È capace di leggere chip con esperienze sensoriali registrate, non solo visive e uditive, ma anche tattili ed emotive.

I chip braindance ti fanno sentire tutto ciò che l'autore provava nel momento della registrazione (con un pesante editing per non sconvolgere il pubblico pagante). Come molta altra tecnologia, si tratta di un'arma a doppio taglio: viene usata tanto per tenere tranquilli i carcerati quanto per divertire le masse. Nel 2010 sembrava che la braindance dovesse diventare la prossima rivoluzione nell'intrattenimento, ma i problemi di dipendenza psicologica e le spese di produzione l'hanno resa poco popolare. Negli Anni Rossi, è un lusso occasionale per molti e una pericolosa dipendenza per pochi.

Body Lotto

Il “Body Lotto” di Night City è una regolare lotteria notturna, dove i sei numeri vincenti sono calcolati in base alla quantità di cadaveri ritrovati in sei distretti urbani scelti a caso dell’area metropolitana.

I numeri sono segnalati dal NCPD (o quel che ne resta) e autenticati dalla Merrill, Asukaga & Finch. Chi ha il biglietto vincente deve contattare gli uffici in centro della MA&F entro le 10.00 del mattino successivo all’estrazione. Se nessuno reclama il premio, il jackpot della notte successiva aumenta di 1.000 e$.

Dove fai acquisti

Nel futuro Cyberpunk molti beni di consumo quotidiano sono acquistabili dai Vendit, dove puoi trovare di tutto, choomba, ma scordati la roba di classe, e dalle Bodega, specializzate in cibo e alcol, aperte tutta la notte.

Vendit

Negli Anni Rossi, gran parte degli acquisiti quotidiani viene fatta ai distributori automatici – o Vendit – che possono fornire di tutto, da pasti ad abiti e armi. Tutto quel che devi fare è passare la tua carta di credito sullo scanner (i Vendit non accettano contanti), premere un paio di tasti o dire alcune parole e, in pochi istanti quel che ti serve uscirà dalla fessura.

I Vendit si trovano quasi dappertutto, sono alimentati da piccole batterie termiche che durano cinque anni e possono usare il proprio datalink interno per richiedere riparazioni, rifornimenti o protezione (anche se raramente ne hanno bisogno, perché sono blindati con Acciaio Spesso e dotati di una Torretta Automatica munita di Lanciafiamme, vedere **PAG. 214**).

DATA

Il prezzo delle merci di un Vendit può andare da 10 e$ (Economico) a 100 e$ (Premium). Di solito, pasti caldi e creature vive tendono a costare di più.

▶ Cosa c’è nel Vendit più Vicino?

Tirare 1d6 (o scegliere) per determinare la tipologia del Vendit e 1d10 (o scegliere) per il contenuto.

1d10	Cibo (1d6: 1-3)	Oggetti Personali (1d6: 4-5)	Stranezze (1d6: 6)
1	Ramen	T-shirt in lattina	Parrucche per animali
2	Pizza	Sex Toys	Snack di insetti
3	Hamburger	Ombrelli	Cespi di lattuga
4	Smash	Cravatte	Zuppa di pesce volante
5	Sushi	Mascherine chirurgiche	Frutti di mare cresciuti in provetta
6	Pietanze calde Simil-Carne	Intimo	Odori in lattina
7	Sacchetti di Kibble da 1kg	Composizioni floreali	Coleotteri rinoceronte vivi
8	Caffè in lattina	Armi e munizioni	Costumi di carta per cosplay
9	Succhi di frutta	Chip braindance	Strani giocattoli gashapon
10	Bibite in lattina	Videogiochi	Mutande usate

Bodega

DATA

Se i Giocatori sono annoiati, mandali alla bodega all'angolo a prendere un cartone di latte di soia. Fidati che smetteranno di annoiarsi *molto* in fretta.

Una **bodega** è un negozio o minimarket che vende cibo e vino. È un modesto emporio, più piccolo e conveniente di un supermercato. Non è un 7-Eleven, è il Dollarama di Bob. Questi negozi sono centri della vita cittadina, aperti tutta la notte. Hanno alcol e altre cosucce che ai punk piacciono tanto e la clientela è molto colorita.

Personaggi della Bodega

1d6	Proprietario o Cassiere	Personaggio Colorito #1	Personaggio Colorito #2
1	Una vecchietta che tratta tutti come se fossero i propri nipoti e si preoccupa per voi.	Un cliente che borbotta e che, quando vi vede, si interrompe e inizia a fissarvi.	Uno yo-ganger che sta cercando di trovare il coraggio per rapinare il posto.
2	Un pensionato con un brutto carattere che odia tutti. Soprattutto voi.	Un ubriaco rumoroso.	Un punk che proverà a rapinare il posto entro 1d6 Turni.
3	Uno yo-ganger annoiato, costretto a lavorare dai genitori.	Un drogato che "vede cose" e cerca di colpirle a mezz'aria.	Un booster che prova a malmenare il proprietario per avere il pizzo.
4	Un tipo troppo amichevole che ci prova insistemente con voi.	Joygirl/boy con pochi soldi, ma che vi "dovrà un favore" se gli comprate dello Smash.	Un adorabile bambino di 4 anni che entra in modo sperduto chiamando "Mamma".
5	Un tipo completamente fatto, che risponde a tutto con un cenno e dicendo: "Vabbè, capo..."	Un Tutore dell'ordine fuori servizio, in cerca di un boccone e niente chiacchiere.	Una coppia che litiga mentre entra e che diventa sempre più rumorosa.
6	Un tale di mezz'età che blatera qualcosa di incomprensibile, ma che sembra sempre avercela con voi.	Un cliente tanto spaventato dall'essere sulla Strada che sobbalza (magari sfoderando una pistola) quando qualcuno si avvicina.	Una coppia di ricchi, con abiti troppo costosi, in cerca di un goccetto dopo una notte di party di alta classe.

DATA

Alla Continental Brands non piacciono le bodega. Preferirebbe piazzare un Oasis a ogni angolo di strada ed è pronta a uccidere per questo.

EDDIE MENDOZA

RICHARD BAGNALL

LA NUOVA ECONOMIA DI STRADA

“Il vero ‘punk ha bisogno di vero hardware. È una necessità, chombatta.”

Gil Myxx

Questa non è la post-apocalisse, bimbi. È solo una carestia.

William Gibson, scrittore cyberpunk e grande saggio, disse: "Il futuro è già qui, ma non è distribuito equamente." Ecco un buon modo per descrivere la situazione sulla Strada negli Anni Rossi. Tutta la tecnologia fichissima dei Dorati 2020 è ancora qui, ma a causa di quella maledetta guerra globale e della distruzione delle linee di rifornimento è difficile metterci le zampe sopra. Se scendi al negozio sotto casa scoprirai che il negozio è stato spazzato via da un obice, l'azienda che lo possedeva è finita a gambe all'aria e gli scaffali rimarrebbero comunque vuoti, perché nessuno riesce più a organizzare l'inventario da quando le navi cargo vengono affondate e i camion delle consegne rapinati.

PRIMA DELLA GUERRA

Prima della Guerra, il 90% dei materiali grezzi e prodotti finiti non veniva trasportato via treno o camion (come credevano in molti), ma con enormi navi cargo, che affollavano le rotte commerciali mondiali. Queste navi permettevano un volume di scambi senza precedenti nella storia (eccetto, forse, nel Mediterraneo durante la tarda Età del Bronzo): le materie prime venivano recuperate nelle zone d'estrazione o produzione, spedite altrove per essere trasformate in componenti, che erano poi inviati lontano per l'assemblaggio. Il prodotto finito veniva spedito ai porti di tutto il mondo e venduto nei negozi al dettaglio. Questo sistema si appoggiava alle fulminee comunicazioni via Rete, che permettevano a produttori e clienti di coordinare la produzione e minimizzare gli sprechi, un sistema noto come "inventario istantaneo".

All'epoca, c'erano migliaia di enormi navi, che viaggiavano cariche di materiali grezzi, semilavorati e prodotti finiti. Ognuna trasportava migliaia di container metallici detti TEU (twenty-foot equivalent unit, unità equivalente a venti piedi) nel gergo degli spedizionieri. Le più grandi potevano imbarcare fino a 20.000 container, caricati e scaricati in porto da enormi gru simili a giraffe.

UNA GUERRA DI RIFORNIMENTI

Poi arrivò la 4ª Guerra Corporativa, un conflitto unico che si svolse per terra e per mare. Fino ad allora le Guerre Corporative erano state prevalentemente terrestri, eccetto la 2ª in cui SovOil e Petrochem si erano scontrate nel Mar Cinese Meridionale. Tuttavia, siccome OTEC e CINO erano Corp marittime, il conflitto prese una piega diversa, concentrandosi sulla distruzione delle linee di rifornimento, per impedire di trasportare truppe e materiali dove necessario. All'inizio della guerra, molti trasporti sfruttavano i sommergibili da carico controllati dalle Corp, ma, man mano che la situazione si riscaldava, divenne necessario usare altri mezzi: enormi navi cargo.

Come parte della loro strategia d'insieme, entrambi gli schieramenti attaccarono le linee di rifornimento dell'avversario, iniziando con sabotaggi e, in seguito, assalti diretti contro porti chiave. Si passò poi ad attaccare le singole navi sospettate di trasportare rifornimenti bellici, costringendo i contendenti a scortare i convogli con squadre di sottomarini militari.

Alla fine del conflitto, l'intera rete di trasporti marittimi era bloccata. Le navi erano intrappolate in porto o abbandonate in alto mare, incapaci di superare i cordoni di sottomarini per raggiungere approdi sicuri. C'erano milioni di TEU di materiali, grezzi e lavorati, bloccati nei porti, su navi alla deriva o camion e treni mai giunti a destinazione.

Molto di quel ben di Dio è ancora lì, in attesa che qualcuno ci metta le mani sopra.

GLI SPECIALISTI

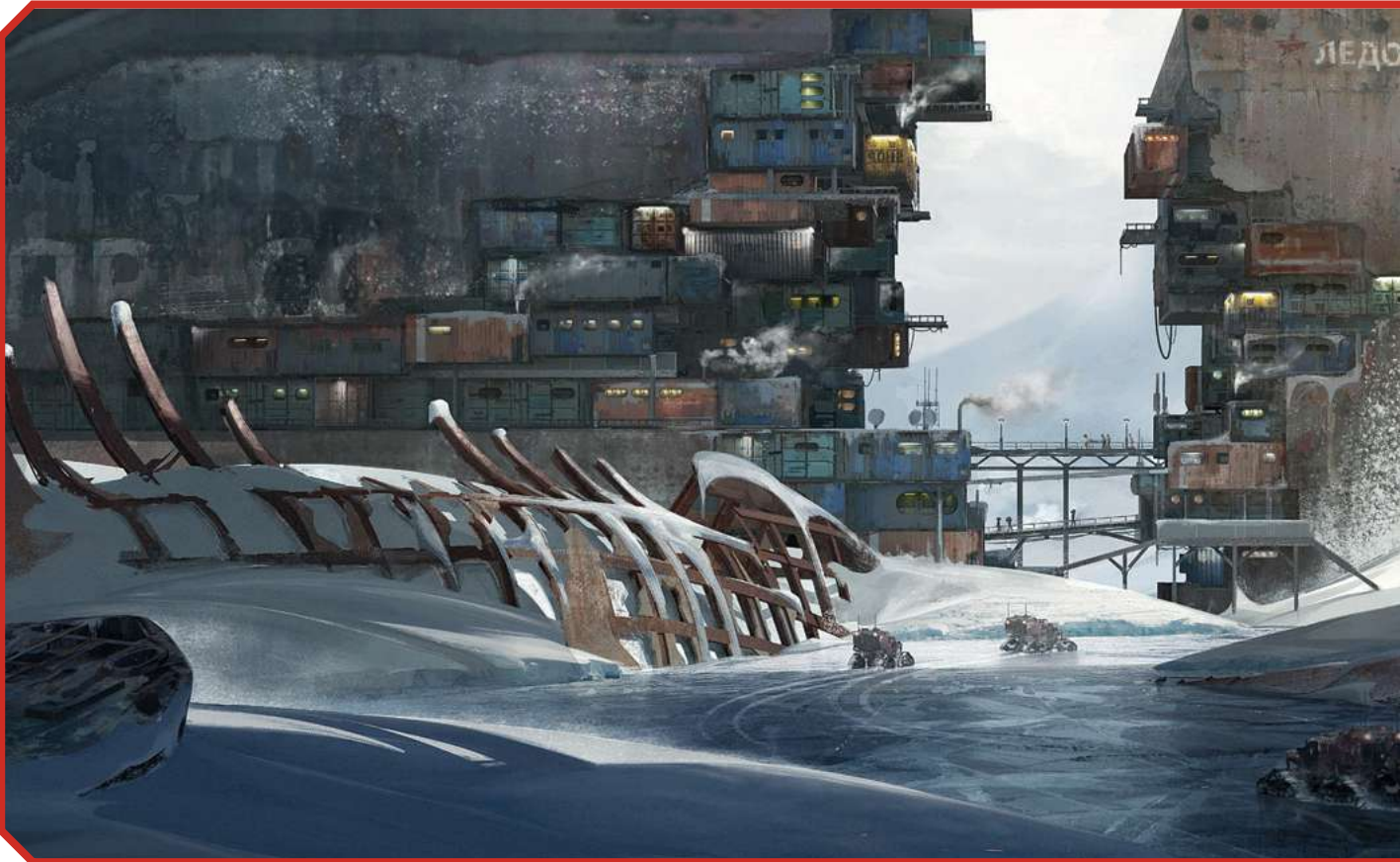
Ecco il grande scoop. In un mondo post-apocalittico non c'è più nulla: i saccheggiatori hanno già razziato il cibo e l'equipaggiamento, oppure l'intera civiltà è perduta. Negli Anni Rossi, invece, ci sono milioni di tonnellate di oggetti perfettamente utilizzabili, basta capire dove sono e riunire una squadra di recupero. Questa, però, ha bisogno di alcuni elementi.

Netrunner: quasi tutte le bolle di carico sono state distrutte dal DataKrash. Tuttavia, un Netrunner particolarmente determinato potrebbe riuscire a rintracciarle nel Data Pool cittadino o negli archivi della sezione locale di una MegaCorp. Uno *davvero* pazzo potrebbe mettere in gioco il cervello, o la vita, e infiltrarsi nei resti della Vecchia Rete, se riesce a trovare un punto d'accesso, estrapolando parti di documenti tra dati dispersi e Black ICE. Rischi simili possono valere milioni di Agent nuovi di pacca o dozzine di TEU di litio grezzo, abbastanza per divenire miliardari in una notte... se si riesce a trovare un compratore.

Fixer: vendere il contenuto di un TEU abbandonato è ciò che i Fixer sanno fare meglio. Grazie alle loro vaste reti di contatti, sono le persone giuste per vendere o comprare. Inoltre sanno a chi rivolgersi per trasportare le merci da un cliente all'altro, dove assoldare Solitari di protezione, Tecnici per valutare o scassinare i TEU, Tutori dell'Ordine per far passare il tutto sotto il naso delle autorità (che vorranno una fetta) e altri personaggi (Corporativi come potenziali compratori, Rocker e Meditech interessati, ecc.). In pratica, le uniche persone che i Fixer non controllano sono i **Nomadi**.

L'ASCESA DEI NOMADI

La fortuna gira, e ora è il turno dei Nomadi; un tempo rifugiati e marmaglia dell'Età d'Oro del Cyberpunk, si sono trasformati in una delle fazioni più potenti degli Anni Rossi. Li si può incontrare a quasi ogni latitudine, coinvolti nel trasporto e nella protezione delle merci che ancora circolano. Ti serve qualcosa? È probabile che saranno i Nomadi a trasportarla.

DARIUSK

Nomadi Bagnati

Prima della Guerra, molti Nomadi erano pirati, soprattutto nel Mar Cinese Meridionale, nello Stretto di Magellano e nel Mar Rosso. Queste bande erano spesso di origine nazionale, ma formavano tenui alleanze di famiglie su base locale. Essendo in un'ottima posizione per impossessarsi di cargo abbandonati o poco difesi, colsero al volo l'occasione, pensando: *"Beh, metà degli sbirri del Mar Cinese Meridionale ce l'ha già con noi, quindi meglio essere pagati per farlo."*

Le compagnie di trasporti assunsero altri Nomadi per proteggersi dai pirati, anch'essi organizzati su base familistica. I Nomadi erano perfettamente adatti allo scopo avendo armi e trasporti del clan e un profondo senso di lealtà reciproca. Gli scontri tra Pirati e "Ratti di Nave" erano spesso faide lunghe e personali e, durante la Guerra, i Ratti dovettero difendersi anche dalle Corporazioni. Di conseguenza, le compagnie fornirono loro armi ed equipaggiamento, non proprio di livello militare ma sufficienti per proteggere i carichi. Man mano che molte compagnie chiudevano durante la Guerra, gli equipaggi di Ratti furono costretti a prendere il comando delle navi che scortavano e divenire freelance.

Un po' alla volta, si riunirono in clan al controllo di intere flotte. Riorganizzandosi sul modello delle famiglie di contrabbandieri di terraferma con cui interagivano, oggi si propongono come sostituti dei vecchi import/export internazionali del 2020. Se cercate una nave o dovete farne arrivare una al porto, vi serve un Ratto di Nave.

Nomadi all'Asciutto

Nel frattempo, altri Nomadi recuperavano quello che i cugini di mare scaricavano lungo le spiagge, prendendo il controllo dei convogli di rifornimento in tutta l'America. Queste carovaneben difese erano in grado di trasportare enormi quantità di merci. Spesso dovevano affrontare Road-Ganger e altri predoni, oltre ai "dazi" imposti dai boss locali, ma conoscendo già questi nemici, i Nomadi erano perfettamente equipaggiati per affrontarli. Arrivarono a creare grandi colonne corazzate e strade sorvegliate (dette "Piste dei Nomadi") che raggiungevano cantieri navali e porti. Mentre alcune Famiglie rendevano sicuri i terminal, altre trasportavano i carichi, grandi e piccoli, lungo le vecchie autostrade. A un certo punto, diversi Branchi riattivarono le reti ferroviarie, inclusa quella Maglev, abbandonate da tempo, blindando i convogli per trasportare enormi quantità di TEU fino a destinazioni lontane, come Chicago e St. Louis

Pirati del Cielo

I Nomadi hanno conquistato anche i cieli, dirottando i pochi Aerozep rimasti in servizio dal 2020 e usandoli per il trasporto di merci o passeggeri a intermittenza. Anche questo ha richiesto protezione, sotto forma di piccoli caccia armati, AV e girocotteri. Ci sono ancora altri clan che assaltano queste aeronavi passeggeri, ma sono generalmente etichettati come "Pirati del Cielo" da chi non appartiene al loro stretto giro di congiunti.

Questo appellativo è applicato anche ai Nomadi Deltajock, che impiegano gli ultimi velivoli orbitali militari per consegnare piccoli carichi preziosi, come medicine, componenti tecnologiche o persone importanti. Hanno persino accordi con gli Highrider dell'Orbita Bassa ma, dato che raramente possono restare nello spazio a lungo, sono considerati dagli spaziali appena migliori degli altri "terricoli".

Perché non è la post-apocalisse

Inevitabilmente, quando la gente fuori dagli Stati dis-Uniti pensa agli Anni Rossi immagina la post-apocalisse: individui con maschere da hockey e chiappe al vento che viaggiano lungo strade deserte in convogli di hot rod coperte di spuntoni. La realtà è molto diversa. Personaggi simili esistono, ma c'è molta acqua, cibo, armi e CHOOH^2, basta avere il denaro per comprarli e qualcuno (di solito un Fixer) che li trovi.

Per dirla in altro modo: le enormi fabbriche della Sammtung in Corea possono essere ferme per mancanza di chip al silicio e batterie al litio, ma ciò non significa che negli Anni Rossi nessuno produca *nuovi* telefoni o Agent (ci vorrà tempo prima che le linee di rifornimento permettano di riaprire gli impianti). Tra le migliaia di TEU, magazzini di stoccaggio e negozi abbandonati di tutto il pianeta, ci sono centinaia di milioni di telefoni Agent nuovi di zecca ancora nei loro luccicanti imballaggi, con istruzioni annesse. Bisogna solo collegarsi con qualcuno che sappia dove si trovino e che sia disposto a organizzare una vendita. Insomma, serve un Fixer... e un **Mercato Notturno**.

MERCATI NOTTURNI

I Mercati Notturni appaiono in tutta Night City, spesso senza preavviso, ogni volta che arriva un grosso carico, oppure se Nomadi o Fixer trovano qualcosa di particolarmente utile. Sono simili ai vecchi mercatini delle pulci del XX secolo, negozi ambulanti realizzati dentro rimorchi, veicoli, container e ogni altra struttura mobile con metratura sufficiente a mettere in mostra la merce. Arrivare a un Mercato Notturno è questione tanto di contatti quanto di denaro. I migliori sono segreti, e persino trovarli richiede contatti o parole d'ordine. Possono apparire per poche ore e poi svanire per sempre, oppure essere eventi regolari con abbastanza sicurezza e spazio da essere riorganizzati nello stesso luogo.

DATA

Per trovare un mercato notturno devi fare qualche domanda in giro o rivolgerti al Fixer locale e vedere se può trovarti un aggancio.

RICHARD BAGNALL

Generatore di Mercati Notturni

Che genere di Mercato Notturno è?

Queste tabelle permettono di creare un Mercato Notturno al volo.

Prima di tutto, tirare 1d6 due volte sulla tabella sottostante per determinare cosa c'è in vendita. Se si ottiene lo stesso risultato tirare di nuovo finché non se ne ottiene un altro.

1d6	Merci in Vendita	Descrizione
1	Cibo e Droghe	Cibo confezionato, verdura fresca, animali vivi e, a volte, droghe di strada.
2	Dispositivi Elettronici	La fiera di giocattoli e gadget. Sui banchetti meno rispettabili si può trovare anche Black ICE.
3	Armi e Armature	Tutto il necessario per provocare il caos sulla Strada.
4	Cyberware	La miglior cybertecnologia, probabilmente non rubata o di recupero. **Se si ottiene un'Opzione, anche il Componente Base (come Cyberocchio o Collegamento Neurale) necessario sarà disponibile. Il cyberware acquistato al Mercato Notturno non viene installato in loco, ma il venditore segnalerà il suo Bisturi di fiducia per un lavoretto gratuito.**
5	Abiti e Fashionware	All'ultimo grido della moda di Strada, e un pizzico di cromature. **Il Fashionware può essere installato al Mercato Notturno.**
6	Strumenti da Sopravvivenza	Tutto il necessario per sopravvivere negli Anni Rossi.

Sugli Scaffali

A questo punto si tira 1d10 per ogni categoria per determinare quante tipologie di oggetti sono disponibili. Dopo di che si tira un d% sulla colonna appropriata per definire di cosa si tratta esattamente. In caso di risultati uguali bisogna tirare di nuovo fino a ottenerne uno diverso. Se un oggetto ha diversi Gradi di Qualità, questi saranno tutti disponibili. Non è un inventario completo, ma solo un'indicazione di cosa c'è sugli scaffali.

d%	Cibo e Droghe	Dispositivi Elettronici	Armi e Armature	Cyberware	Abiti e Fashionware	Strumenti da Sopravvivenza
0-5	Cibo in lattina 10 e$ (Economico)	Agent 100 e$ (Premium)	Pistola Media 50 e$ (Costosa)	Cyberocchio 100 e$ (Premium)	Trasandato	Respiratore Anti-Smog 20 e$ (Comune)
6-10	Preconfezionati 10 e$ (Economici)	Programmi o Hardware da 100 e$ o meno	Pistola Pesante o Molto Pesante 100 e$ (Premium)	Sistema Cyberudito 500 e$ (Oneroso)	Gang	Protezione Auricolare Autolivellante 1.000 e$ (Molto Onerosa)
11-15	Surgelati 10 e$ (Economici)	Registratore Audio 100 e$ (Premium)	Mitra 100 e$ (Premium)	Collegamento Neurale 500 e$ (Oneroso)	Chic	Binocolo 50 e$ (Costoso)
16-20	Sacchi di granaglie 20 e$ (Comuni)	Rilevatore di Cimici 500 e$ (Oneroso)	Mitra Pesante 100 e$ (Premium)	Cybebraccio 500 e$ (Oneroso)	Bohémien	Borsone 20 e$ (Comune)
21-25	Pacchetti di Kibble 10 e$ (Economici)	Analizzatore Chimico 500 e$ (Oneroso)	Shotgun 500 e$ (Oneroso)	Cybergamba 100 e$ (Premium)	Casual	Torcia Elettrica 20 e$ (Comune)

d%	Cibo e Droghe	Dispositivi Elettronici	Armi e Armature	Cyberware	Abiti e Fashionware	Strumenti da Sopravvivenza
26-30	Borse di Preconfezionati 20 e$ (Comuni)	Computer 50 e$ (Costoso)	Fucile d'Assalto 500 e$ (Oneroso)	Implanto Esterno da 1.000 e$ esatti	Cuoio da Nomade	Nastro Isolante 20 e$ (Comune)
31-35	Droghe di Strada da 20 e$ o meno	Cyberdeck 500 e$ (Oneroso)	Fucile da Cecchino 500 e$ (Oneroso)	Implanto Esterno da 500 e$ o meno	Asia Pop	Letto Gonfiabile e Sacco a Pelo 20 e$ (Comune)
36-40	Alcol di Bassa Qualità 10 e$ (Economico)	Cellulare Usa-e-Getta 50 e$ (Costoso)	Arco o Balestra 100 e$ (Premium)	Implanto Interno da 1.000 e$ esatti	Urban Flash	Set di Grimaldelli 20 e$ (Comune)
41-45	Alcol 20 e$ (Comune)	Chitarra Elettrica o Altro Strumento 500 e$ (Onerosa)	Lanciagranate o Lanciarazzi 500 e$ (Oneroso)	Implanto Interno da 500 e$ o meno	Business	Manette 50 e$ (Costose)
46-50	Alcol di Alta Qualità 100 e$ (Premium)	Programmi o Hardware da 500 e$ esatti	Munizioni da 500 e$ o meno	Opzione Cyberocchio da 1.000 e$ esatti	Alta Moda	Borsa da Meditech 100 e$ (Premium)
51-55	Razioni Militari 10 e$ (Economiche)	Medscanner 1.000 e$ (Molto Oneroso)	Una singola Arma Insolita a scelta del GM	Opzione Cyberocchio da 500 e$ o meno	Biomonitor 100 e$ (Premium)	Tenda ed Equipaggiamento da Campeggio 50 e$ (Costoso)
56-60	Gallina Viva 50 e$ (Costosa)	Geolocalizzatore 500 e$ (Oneroso)	Arma da Mischia Leggera 50 e$ (Costosa)	Opzione Cyberudito da 1.000 e$ esatti	Chimipelle 100 e$ (Premium)	Corda (60m) 20 e$ (Comune)
61-65	Pesce Vivo 50 e$ (Costoso)	Comunicatore Radio 100 e$ (Premium)	Arma da Mischia Media 50 e$ (Costosa)	Opzione Cyberudito da 500 e$ o meno	Filamenti EMP 10 e$ (Economici)	Tecnoattrezzo 100 e$ (Premium)
66-70	Frutta Fresca 50 e$ (Costosa)	Tecnoscanner 1.000 e$ (Molto Oneroso)	Arma da Mischia Pesante 100 e$ (Premium)	Opzione Neuralware da 1.000 e$ esatti	Tatuaggio Luminoso 100 e$ (Premium)	CarePak Personale 20 e$ (Comune)
71-75	Verdura Fresca 50 e$ (Costosa)	Occhiali Intelligenti 500 e$ (Onerosi)	Arma da Mischia Molto Pesante 500 e$ (Onerosa)	Opzione Neuralware da 500 e$ o meno	Mutalenti 100 e$ (Premium)	Tuta Antiradiazioni 1.000 e$ (Molto Onerosa)
76-80	Verdura Marcia 20 e$ (Comune)	Rilevatore Radar 500 e$ (Oneroso)	Armatura da 100 e$ o meno	Opzione Cyberarto da 1.000 e$ esatti	Orologio Dermale 100 e$ (Premium)	Bengala 10 e$ (Economico)
81-85	Maiale Vivo 100 e$ (Premium)	Codificatore/ Decodificatore 500 e$ (Oneroso)	Armatura da 500 e$ esatti	Opzione Cyberarto da 500 e$ o meno	Tecnocapelli 100 e$ (Premium)	Pistola con Rampino 100 e$ (Premium)
86-90	Frutta Esotica 100 e$ (Premium)	Radio/Lettore Musicale 50 e$ (Costosa)	Armatura da 1.000 e$ esatti	Fashionware a scelta del GM	Chic	Borsa da Tecnico 500 e$ (Onerosa)
91-95	Verdura Esotica 100 e$ (Premium)	Visore Braindance 1.000 e$ (Molto Oneroso)	Accessori per Armi da 100 e$ o meno	Borgware a scelta del GM	Casual	Pala o Ascia 50 e$ (Costosa)
96-100	Droghe di Strada da 50 e$ esatti	Visore Virtuality 100 e$ (Premium)	Accessori per Armi da 500 e$ o più	Qualsiasi Cyberware a scelta del GM	Gang	Aerodermica 50 e$ (Costosa)

Mercati di Mezzanotte

DATA

Bisogna essere un Fixer di almeno Grado 9 per organizzare un Mercato di Mezzanotte e bisogna essere veramente cazzuti per essere invitati.

Oltre ai Mercati Notturni c'è un livello ancor più esclusivo: il Mercato di Mezzanotte. Sono vendite improvvisate, solo su invito, rivolte a una clientela selezionata, la più ricca, potente e influente. Vuoi una copia su velluto dei gatti che giocano a poker? Roba da Mercato Notturno. La vera Monna Lisa? Ecco il Mercato di Mezzanotte. Solo la crema dei Fixer organizza i Mercati di Mezzanotte, e poterne aprire uno è il sogno dei più ambiziosi. Un Mercato di Mezzanotte include 1d10+5 oggetti rari e ricercati a scelta del GM. Inoltre sono presenti i leader del mondo criminale, che stringono accordi, discutono delle loro operazioni e reclutano nuovi talenti.

Appendice al Mercato Notturno

Ecco una lista di tutto ciò che si può comprare al Mercato Notturno. Include anche oggetti non presentati in *Pronti per il Futuro* (PAG. 71), ma comunque disponibili durante la Creazione del Personaggio... per chi può permetterseli.

Cerchi qualcosa in particolare? Ecco un indice utile.

Armi da Mischia

Tipo di Arma	Esempi	Mani Richieste	Danno	CF	Occultabile?	Costo
Arma da Mischia Leggera	Coltello da combattimento, tomahawk	Variabile	1d6	2	SÌ	50 e$ (Costosa)
Arma da Mischia Media	Mazza da baseball, piede di porco, machete	Variabile	2d6	2	NO	50 e$ (Costosa)
Arma da Mischia Pesante	Tubo di piombo, spada, randello chiodato	Variabile	3d6	2	NO	100 e$ (Premium)
Arma da Mischia Molto Pesante	Motosega, martello da demolizione, pala da elicottero, naginata	Variabile	4d6	1	NO	500 e$ (Onerosa)

Armi a Distanza

Tipo di Arma	Abilità	Danno	Caricatore Standard	CF	Mani Richieste	Occultabile?	Costo
Pistola Media	Pistole	2d6	12 (Pistola M)	2	1	SÌ	50 e$ (Costosa)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Pistola Pesante	Pistole	3d6	8 (Pistola P)	2	1	SÌ	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Pistola Molto Pesante	Pistole	4d6	8 (Pistola MP)	1	1	NO	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Mitra	Pistole	2d6	30 (Pistola M)	1	1	SÌ	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Fuoco Automatico (3) • Fuoco di Soppressione							
Mitra Pesante	Pistole	3d6	40 (Pistola P)	1	1	NO	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Fuoco Automatico (3) • Fuoco di Soppressione							
Shotgun	Armi a Spalla	5d6	4 (Slug)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Cartucce a Pallini							
Fucile d'Assalto	Armi a Spalla	5d6	25 (Fucile)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Fuoco Automatico (4) • Fuoco di Soppressione							
Fucile da Cecchino	Armi a Spalla	5d6	4 (Fucile)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Nessuna							
Arco e Balestra	Tiro con l'Arco	4d6	N/A (Frecce)	1	2	NO	100 e$ (Premium)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Frecce							
Lanciagranate	Armi Pesanti	6d6	2 (Granata)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Esplosivo							
Lanciarazzi	Armi Pesanti	8d6	1 (Razzo)	1	2	NO	500 e$ (Oneroso)
Modalità di Fuoco e Caratteristiche Speciali: Esplosivo							

La giustizia esce dalla canna di un **fucile** e il mio Lanciamissili Urbano **Militech** è più grosso del tuo sparapatate, **punk.**

— GENERALE EXEX C. LANCE

STELLA DI MILITECH ACTION HOUR

Armi di Bassa e Alta Qualità

Le Armi da Mischia e a Distanza sono spesso di diversa qualità e costruzione. Se ne possono trovare di economiche che si inceppano facilmente, ma anche di ben bilanciate d'alta qualità.

Armi di Bassa Qualità

In caso di Fallimento Critico (1 sulla Prova d'Attacco), un'Arma di Bassa Qualità subisce un malfunzionamento e ci vuole un'Azione per sbloccarla, così da poterla usare di nuovo. Sbloccare un'arma non richiede una Prova. Il Costo dipende da quello dell'arma base.

DATA

Le Armi Insolite sono sempre di Qualità Standard a meno che la descrizione specifichi altrimenti.

Armi di Alta Qualità

Usare un'Arma di Alta Qualità conferisce +1 alla Prova d'Attacco. Il Costo dipende da quello dell'arma base.

Costo delle Armi di Bassa Qualità	Costo delle Armi di Qualità Standard	Costo delle Armi di Alta Qualità
20 e$ (Comune)	50 e$ (Costosa)	100 e$ (Premium)
50 e$ (Costosa)	100 e$ (Premium)	500 e$ (Onerosa)
100 e$ (Premium)	500 e$ (Onerosa)	1.000 e$ (Molto Onerosa)

▶ Esempi di Marche di Armi a Distanza

Tipo di Arma a Distanza	Esempio di Bassa Qualità	Esempio di Qualità Standard	Esempio di Alta Qualità
Pistola Media	Dai Lung Streetmaster	Federated Arms X-9mm	Militech "Avenger"
Pistola Pesante	Dai Lung Magnum	Mustang Arms "Mark III"	Nova "Cityhunter"
Pistola Molto Pesante	Federated Arms "Super Chief"	Sternmeyer P-35	Militech "Boomer Buster"
Arco	GunMart "Sherwood"	Eagletech "Tomcat"	Eagletech "Bearcat"
Balestra	GunMart "Hunter"	Eagletech "Striker"	Eagletech "Scorpion"
Mitra	Federated Arms Tech-Assault III	Militech "Mini-Gat"	Arasaka "Minami 10"
Mitra Pesante	Chadran Arms "City Reaper"	Sternmeyer SMG-21	Militech "Viper"
Shotgun	GunMart "Home Defender"	Arasaka "Rapid Assault"	Militech "Bulldog"
Fucile d'Assalto	Chadran Arms "Jungle Reaper"	Militech "Ronin"	Militech "Dragon"
Fucile da Cecchino	GunMart "Snipe-Star"	Nomad "Long Rifle"	Arasaka WSSA Sniper System
Lanciagranate	Towa Manufacturing Type-G	Militech "Mini-Grenade"	Tsunami Arms Type-18
Lanciarazzi	Towa Manufacturing Type-R	Militech "Urban"	Militech "Hotshot"

Accessori per Armi

Un'Arma a Distanza non Insolita ha 3 Slot Accessori dove installare degli upgrade. È possibile combinare diversi Accessori affinché formino un singolo oggetto, ma occupano comunque Slot multipli. Montare lo stesso Accessorio più volte è inutile. Le modifiche ideate per un tipo specifico di arma non possono essere adattate facilmente ad altre.

Accessorio	Costo
Baionetta	100 e$ (Premium)
Caricatore a Tamburo	500 e$ (Oneroso)
Caricatore Esteso	100 e$ (Premium)
Collegamento Smartgun	500 e$ (Oneroso)

Accessorio	Costo
Doppietta	500 e$ (Onerosa)
Lanciagranate	500 e$ (Oneroso)
Mirino a Infrarossi	500 e$ (Oneroso)
Mirino di Precisione	100 e$ (Premium)

Baionetta

Costo: 100 e$ (Premium) • **Applicabile**: tutte le Armi a Distanza non Insolite impiegate con l'Abilità Armi a Spalla.

La baionetta può essere utilizzata come un'Arma da Mischia Leggera. Quando questo accessorio è montato non è possibile occultare l'arma sotto i vestiti.

Caricatore a Tamburo

Costo: 500 e$ (Oneroso) • **Applicabile**: tutte le Armi a Distanza non Insolite eccetto Archi e Balestre.

L'arma può contenere il numero di colpi indicati nella colonna Tamburo della Tabella dei Caricatori. Si può montare un solo caricatore alla volta. Quando questo accessorio è montato non è possibile occultare l'arma sotto i vestiti.

Caricatore Esteso

Costo: 100 e$ (Premium) • **Applicabile**: tutte le Armi a Distanza non Insolite eccetto Archi e Balestre.

L'arma può contenere il numero di colpi indicati nella colonna Esteso della Tabella dei Caricatori. Si può montare un solo caricatore alla volta. Quando questo accessorio è montato non è possibile occultare l'arma sotto i vestiti.

Collegamento Smartgun

Costo: 500 e$ (Oneroso) • **Applicabile**: tutte le Armi a Distanza non Insolite.

Installare o disinstallare un Collegamento Smartgun richiede un'ora. Un'arma con questo Accessorio è considerata una Smartgun, ma per sfruttarla al meglio è necessario del cyberware specifico: Connettore d'Interfaccia o Presa Sottocutanea per collegarsi ed entrambi questi dispositivi richiedono un Collegamento Neurale. La Presa Sottocutanea si interfaccia automaticamente, mentre è possibile inserire il Connettore mentre si sfodera l'arma con una mano libera, purché la porta non sia già occupata. Venire disarmati non rovina i cavi, ma disconnette l'arma dalla porta. Una volta recuperata e impugnata, ricollegarla non richiede un'Azione. Le porte sono ideate per essere facili da usare. *Perché darsi tutta questa pena? Perché le Prove d'Attacco con una Smartgun ottengono +1.* **Richiede 2 Slot.**

Doppietta

Costo: 500 e$ (Onerosa) • **Applicabile**: tutte le Armi a Distanza non Insolite impiegate con l'Abilità Armi a Spalla.

Se impugnata con due mani, l'arma può essere usata anche come uno Shotgun con due colpi. Quando questo accessorio è montato non è possibile occultare l'arma sotto i vestiti. **Richiede 2 Slot.**

Lanciagranate

Costo: 500 e$ (Oneroso) • **Applicabile**: tutte le Armi a Distanza non Insolite impiegate con l'Abilità Armi a Spalla.

Se impugnata con due mani, l'arma può essere usata anche come un Lanciagranate con un solo colpo. Quando questo accessorio è montato non è possibile occultare l'arma sotto i vestiti. **Richiede 2 Slot.**

Mirino a Infrarossi

Costo: 500 e$ (Oneroso) • **Applicabile**: tutte le Armi a Distanza non Insolite.

Riduce a 0 le penalità per colpire un bersaglio occultato da oscurità, fumo, nebbia, ecc. Usando questo mirino è possibile distinguere la carne (calda) dal metallo (freddo), ma non altri dettagli, come la marca di un Cyberbraccio o se nasconde qualche sorpresina.

Mirino di Precisione

Costo: 100 e$ (Premium) • **Applicabile**: tutte le Armi a Distanza non Insolite.

Questo mirino permette di distinguere dettagli fino a 800m di distanza. Aggiunge +1 alle Prove per sparare in modalità Colpo Singolo o Colpo Mirato contro bersagli oltre 51m. Non è cumulativo con il cyberware TeleOttica.

Tabella dei Caricatori

Tipo	Standard	Esteso	Tamburo
Pistola Media	12	18	36
Pistola Pesante	8	14	28
Pistola Molto Pesante	8	14	28
Mitra	30	40	50
Mitra Pesante	40	50	60
Shotgun	4	8	16
Fucile d'Assalto	25	35	45
Fucile da Cecchino	4	8	12
Lanciagranate	2	4	6
Lanciarazzi	1	2	3

DATA

Una granata può essere lanciata o sparata con un Lanciagranate, non entrambe le cose.

Munizioni

- Esistono molte varietà di Munizioni: Proiettili (per vari calibri di Pistola, per Fucile o Slug), Cartucce a Pallini, Frecce, Granate e Razzi e vanno acquistate in base all'arma.
- Granate e Razzi vengono acquistati singolarmente, le altre Munizioni a gruppi di dieci.

Tipo di Munizioni	Costo
Base	10 e$ (Economiche)
A Biotossina	500 e$ (Onerose)
A Espansione	100 e$ (Premium)
Avvelenate	100 e$ (Premium)
EMP	500 e$ (Onerose)
Flashbang	100 e$ (Premium)
Fumogene	50 e$ (Costose)
In Gomma	10 e$ (Economiche)
Incendiarie	100 e$ (Premium)
Lacrimogene	50 e$ (Costose)
Perforanti	100 e$ (Premium)
Smart	500 e$ (Onerose)
Soporifere	500 e$ (Onerose)

DATA

Le Munizioni Perforanti sono lo standard per Granate e Razzi.

Munizioni Base

Costo: 10 e$ (Economiche) • **Disponibili Come**: tutte le tipologie eccetto Granate e Razzi.

Normali Munizioni senza qualità speciali.

Munizioni a Biotossina

Costo: 500 e$ (Onerose) • **Disponibili Come**: Frecce e Granate.

Un attacco con queste Munizioni non causa danni. La vittima deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 15 per non subire 3d6 danni diretti ai PF. L'armatura non viene ablata.

Munizioni a Espansione

Costo: 100 e$ (Premium) • **Disponibili Come**: Frecce, Proiettili e Slug.

Se un attacco con queste Munizioni causa la Ferita Critica Corpo Estraneo, la vittima deve tirare di nuovo sulla tabella fino a ottenere un risultato diverso (vedere **PAG. 187**) e subisce gli effetti di entrambi. Questa Ferita Critica aggiuntiva non causa Danno Bonus.

Munizioni Avvelenate

Costo: 100 e$ (Premium) • **Disponibili Come**: Frecce e Granate.

Un attacco con queste Munizioni non causa danni. La vittima deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 13 per non subire 2d6 danni diretti ai PF. L'armatura non viene ablata.

Munizioni EMP

Costo: 500 e$ (Onerose) • **Disponibili Come**: solo Granate.

Un attacco con queste Munizioni non causa danni, ma la vittima deve superare una Prova di Cybertecnologia VD 15. Se fallisce, due tra i suoi pezzi di cyberware o dispositivi elettronici (scelti dal GM) smettono di funzionare per 1 minuto. Un Cyberarto disattivato si comporta come un arto di carne che sia stato smembrato, pur rimanendo ancora attaccato (vedere Ferite Critiche a **PAG. 187**).

Munizioni Flashbang

Costo: 100 e$ (Premium) • **Disponibili Come**: solo Granate.

Un attacco con queste Munizioni non causa danni, ma la vittima deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 15. Se fallisce, subisce gli effetti delle Ferite Critiche Occhio Danneggiato e Orecchio Danneggiato (vedere **PAG. 188**) per 1 minuto. Queste non causano Danni Bonus.

Munizioni Fumogene

Costo: 50 e$ (Costose) • **Disponibili Come**: solo Granate.

Queste Munizioni non causano danni, ma ricoprono di fumo un'area di 10×10m attorno al punto d'impatto per 1 minuto. La normale penalità per agire nel fumo è -4.

Munizioni Incendiarie

Costo: 100 e$ (Premium) • **Disponibili Come**: Cartucce a Pallini, Frecce, Granate, Proiettili e Slug.

Se queste Munizioni causano danni che superano l'armatura del bersaglio, questi prende fuoco. Finché non usa un'Azione per spegnere le fiamme subisce 2 danni diretti ai PF alla fine di ogni suo Turno. Questo effetto non è cumulativo.

Munizioni in Gomma

Costo: 10 e$ (Economiche) •**Disponibili Come**: Frecce, Proiettili e Slug.

Queste Munizioni non possono causare Colpi Critici, né ablare l'armatura. Se il danno inflitto porta il bersaglio a meno di 0 PF, rimane invece con 1 PF. Sono considerate Munizioni Base per l'uso con le Armi Insolite.

Munizioni Lacrimogene

Costo: 50 e$ (Costose) • **Disponibili Come**: solo Granate

Un attacco con queste Munizioni non causa danni, ma la vittima deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 13. Se fallisce, subisce gli effetti della Ferita Critica Occhio Danneggiato (vedere **PAG. 188**) per 1 minuto. Questa non causa Danni Bonus.

Munizioni Perforanti

Cost: 100 e$ (Premium) • **Disponibili Come**: tutte le tipologie eccetto Cartucce a Pallini.

Queste Munizioni ablano le armature di 2 punti, invece di 1.

Munizioni Smart

Costo: 500 e$ (Onerose) • **Disponibili Come**: Frecce, Proiettili, Razzi e Slug.

Per usare queste Munizioni è necessario avere il Cyberware Mirino; includono una sicura che ne impedisce l'innesco se l'utente ne è privo. Quando si usano queste Munizioni, se si fallisce di 4 o meno la Prova d'Attacco in modalità Colpo Singolo, è possibile ritentare subito. Il secondo tentativo si effettua contro lo stesso VD dell'attacco originale, ma somma 10 al risultato del d10, invece del normale valore. Si può in ogni caso spendere FOR. Chi può schivare i proiettili può farlo anche con questo attacco.

Munizioni Soporifere

Costo: 500 e$ (Onerose) • **Disponibili Come**: Frecce e Granate.

Un attacco con queste Munizioni non causa danni. La vittima deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 13 per non cadere Prona (vedere PAG. 169) e Priva di Sensi per 1 Minuto. Si sveglia se subisce danni o se qualcuno usa un'Azione per scuoterla.

Armi Insolite

Le Armi Insolite sono troppo specializzate o uniche per essere descrite facilmente. Di solito sono varianti di altri tipi di armi. **A meno che sia indicato diversamente, sono tutte di Qualità Standard e incompatibili con gli Accessori e le Munizioni non Base**.

Arma	Costo
Constitution Arms Hurricane d'Assalto	5.000 e$ (Lussuoso)
Guanto da Battaglia	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Kendachi Mono-Tre	5.000 e$ (Lussuosa)
Lanciafiamme	500 e$ (Oneroso)
Lanciagranate Militech "Cowboy" U-56	5.000 e$ (Lussuoso)
Malorian Arms 3516	10.000 e$ (Superlussuosa)
Microwaver	500 e$ (Onerosa)

Arma	Costo
Pistola a Dardi	100 e$ (Premium)
Pistola Pneumatica	100 e$ (Premium)
Rhinemetal EMG-86 Railgun	5.000 e$ (Lussuoso)
Storditore	100 e$ (Premium)
Taser	100 e$ (Premium)
Tsunami Arms Helix	5.000 e$ (Lussuoso)
Urlatore	500 e$ (Onerosa)

Constitution Arms Hurricane d'Assalto

Costo: 5.000 e$ (Lussuoso)

Uno Shotgun Insolito con CF 2. Non permette Colpi Mirati. Ha un tamburo con 16 colpi. Ci vogliono 2 Azioni, quindi 2 Turni, per ricaricarlo. Se non è montato su un supporto, usarlo richiede almeno FIS 11.

Guanto da Battaglia

Costo: 1.000 e$ (Molto Oneroso)

Un guanto pesante che copre mano e avambraccio. Include 3 Slot per opzioni da Cyberbraccio o Cyberarto, che possono essere attivate quando lo si indossa. Mettere e togliere un Guanto da Battaglia richiede un'Azione. Il prezzo per installare le opzioni è uguale a quello per montarle in un Cyberbraccio. Eventuale cyberware inserito nel braccio, di carne o metallo, è inutilizzabile finché si indossa il Guanto. Non occultabile.

Kendachi Mono-Tre

Costo: 5.000 e$ (Lussuosa)

Un'Arma da Mischia Insolita Molto Pesante, a Due Mani e di Alta Qualità. Se impiegata con la corretta chiave biometrica, ignora le armature con meno di PA 11. Quelle superiori funzionano normalmente. Questa katana ad alta tecnologia ha una lama quasi trasparente e il filo microseghettato è rinforzato con cristallo orbitale e, con la chiave biometrica, vibra quattromila volte a minuto. In mano altrui, l'arma non vibra, ma resta un'Arma da Mischia Insolita Molto Pesante, a Due Mani e di Alta Qualità. È possibile installare, senza costi aggiuntivi, un minuscolo laser nell'elsa, che viene rifratto dalla lama cristallina, dandole un'aura al neon. Il colore più popolare è il rosso.

DATA

La Kendachi è una Corporazione Giapponese specializzata nella produzione di vetro e cristalli. Molte delle sue armi sono realizzate in fabbriche orbitali.

Lanciafiamme

Costo: 500 e$ (Oneroso)

Quest'Arma Insolita è considerata uno Shotgun che si usa con l'Abilità Armi Pesanti, invece di Armi a Spalla. Impiega solo Cartucce a Pallini Incendiarie (al normale costo), ma chi prende fuoco subisce 4 danni diretti ai PF alla fine del proprio Turno. Se era già In Fiamme, questo effetto sostituisce quelli di livello inferiore. Quest'arma non può causare Colpi Critici né essere usata per Colpi Mirati.

Lanciagranate Militech "Cowboy" U-56

Costo: 5.000 e$ (Lussuoso)

Un Lanciagranate Insolito con CF 2, che alloggia 4 granate nel caricatore. Pur essendo un'Arma Insolita può utilizzare ogni tipo di Granata. Ci vogliono 2 Azioni, quindi 2 Turni, per ricaricarlo. Se non è montato su un supporto, usarlo richiede almeno FIS 11.

DATA

Per saperne di più sul Tecnico che ideò la 3516, vedere PAG. 306.

Malorian Arms 3516

Costo: 10.000 e$ (Superlussuosa)

Questa Pistola Molto Pesante Insolita di Alta Qualità causa 5d6 danni con il Colpo Singolo ed è dotata di un Collegamento Smartgun fisso, che deve essere attivato (con Connettori d'Interfaccia o Presa Sottocutanea) per poter sparare. È molto rara, ricercata e più costosa oggi che in passato (sempre che si riesca a trovarne una in vendita).

Microwaver

Costo: 500 e$ (Onerosa)

Una Pistola Molto Pesante Insolita che, invece di causare danni, costringe la vittima a una Prova di Cybertecnologia VD 15. Se fallisce, due tra i suoi pezzi di cyberware o dispositivi elettronici (scelti dal GM) smettono di funzionare per 1 minuto. Un Cyberarto disattivato si comporta come un arto di carne che sia stato smembrato, pur rimanendo ancora attaccato (vedere Ferite Critiche a PAG. 187). L'arma non ha bisogno di Munizioni, dato che usa batterie ricaricabili (1 ora), che vanno sostituite dopo 8 colpi. Le batterie di scorta costano 50 e$ (Costose).

Pistola a Dardi

Costo: 100 e$ (Premium)

Una Pistola Molto Pesante Insolita che può impiegare solo Frecce non Base. A differenza di altre armi a frecce, ha un caricatore da 8 colpi e si ricarica come una normale Pistola Molto Pesante.

Pistola Pneumatica

Costo: 100 e$ (Premium)

Una Pistola Media Insolita che spara pallini di plastica, di solito pieni di vernice innocua. Tuttavia si possono riempire di Acido, che non causa danni, ma riduce il PA dell'armatura (della locazione colpita) di 1 per colpo a segno. È un'ottima scelta per prendere qualcuno vivo e non può causare Colpi Critici. Le munizioni costano quanto quelle Base per Pistola Media, anche se riempite di Acido.

Rhinemetall EMG-86 Railgun

Costo: 5.000 e$ (Lussuoso)

Questo Fucile d'Assalto Insolito non può essere usato in Fuoco Automatico né per Colpi Mirati e richiede l'Abilità Armi Pesanti, invece che Armi a Spalla. Alloggia 4 colpi. Ignora le armature con meno di PA 11. Quelle superiori funzionano normalmente. Ci vogliono 2 Azioni, quindi 2 Turni, per ricaricarlo. Se non è montato su un supporto, usarlo richiede almeno FIS 11.

DATA

Armi come il Cowboy e l'EMG-86 sono progettate per individui pesantemente cibernetizzati.

Storditore

Costo: 100 e$ (Premium)

Un'Arma da Mischia Media Insolita a Una Mano che, se riduce il bersaglio a meno di 1PF, lo lascia con 1PF e Privo di Sensi. Non può causare Colpi Critici né ablare l'armatura.

Taser

Costo: 100 e$ (Premium)

Una Pistola Pesante Insolita che, se riduce il bersaglio a meno di 1PF, lo lascia con 1PF e Privo di Sensi. Non può causare Colpi Critici né ablare l'armatura. Non ha bisogno di Munizioni, dato che usa batterie ricaricabili (1 ora), che vanno sostituite dopo 8 colpi. Le batterie di scorta costano 50 e$ (Costose).

Tsunami Arms Helix

Costo: 5.000 e$ (Lussuoso)

Questo Fucile d'Assalto Insolito viene usato solo con l'Abilità Fuoco Automatico. Non può essere impiegato per Colpi Singoli o Mirati. Ha un caricatore di 40 colpi e ne consuma 20 per raffica. Se va a segno infligge un numero di danni pari al risultato di 2d6 moltiplicato per il margine di cui si è superato il VD (massimo 5). Ci vogliono 2 Azioni, quindi 2 Turni, per ricaricarlo. Se non è montato su un supporto, usarlo richiede almeno FIS 11.

DATA

Tsunami Arms è un costruttore giapponese di armi su misura.

Urlatore

Costo: 500 e$ (Onerosa)

Chi usa questa Pistola Molto Pesante Insolita deve indossare qualche tipo di protezione auricolare, per non subire la Ferita Critica Orecchio Danneggiato. Invece di causare danni, l'arma costringe la vittima a una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 15 per non subire la Ferita Critica Orecchio Danneggiato. Non ha bisogno di Munizioni, dato che usa batterie ricaricabili (1 ora), che vanno sostituite dopo 8 colpi. Le batterie di scorta costano 50 e$ (Costoso).

Lista Generale delle Armature

Tipo Armatura	Potere d'Arresto (PA)	Penalità (Minimo 0)	Costo
Cuoio	4	Nessuna	20 e$ (Comune)
Kevlar®	7	Nessuna	50 e$ (Costosa)
Corazza Leggera	11	Nessuna	100 e$ (Premium)
Tuta Bodyweight	11	Nessuna	1.000 e$ (Molto Onerosa)
Corazza Media	12	-2 RIF, DES e VEL	100 e$ (Premium)
Corazza Pesante	13	-2 RIF, DES e VEL	500 e$ (Onerosa)
Antischegge	15	-4 RIF, DES e VEL	500 e$ (Onerosa)
Metalgear®	18	-4 RIF, DES e VEL	5.000 e$ (Lussuosa)
Scudo Balistico	10 PF che vengono ridotti dai danni subiti	Nessuna, ma richiede un braccio	100 e$ (Premium)

Cuoio: pelle sottile con rinforzi su spalle, fianchi e ventre. È molto popolare tra Nomadi e 'punk motociclisti, inclusi quelle sottospecie di guerrieri della strada che indossano pantaloni con il sedere di fuori ed equipaggiamento sportivo.

Kevlar®: la protezione più usata negli ultimi novant'anni. Come disse DuPont: *"Il Kevlar® è una fibra sintetica leggera e resistente al calore, che grazie all'elevata resistenza alla trazione garantisce migliore protezione e prestazioni in diversi campi."* Per esempio, fermare proiettili o coltelli. Può essere usata per produrre abiti, corpetti, giubbotti, completi e anche bikini.

Corazza Leggera: una combinazione di Kevlar® e inserti in maglia plastica. Fornisce una protezione superiore, soprattutto contro i proiettili ad alta velocità.

Tuta Bodyweight: questa tuta aderente include strati di armorgel antiurto sulle parti più vulnerabili del corpo ed è, sorprendentemente, comoda e traspirante. Oltre a fornire protezione include una tasca dove inserire il vostro Cyberdeck e supporti per i Connettori d'Interfaccia, così che non impiccino mentre siete impegnati a bruciare il cervello a quello scemo che ha osato scatenarvi contro un Cerbero. Molti Netrunner la indossano sotto i vestiti, ma altrettanti no, dipende dallo stile personale. **A differenza di altre armature la Tuta Bodyweight non è in due pezzi, va sempre indossata su Testa e Corpo**. Entrambe le locazioni hanno PA 11. Quando la si ripara è necessario sistemare entrambi i pezzi. Non è possibile indossare diverse Tute Bodyweight. **La Tuta aggiunge uno Slot Hardware al Cyberdeck collegato**. Questo Hardware è inutilizzabile se non si indossa la Tuta e non può occupare più di uno Slot.

Corazza Media: una corazza più pesante, con piastre di plastica massiccia e Kevlar® più spesso. Un classico da Strada, che unisce buona protezione a mobilità.

Corazza Pesante: la più spessa tra le giacche corazzate, combina Kevlar® ad alta densità con strati di maglia e piastre plastiche. Blocca di tutto, tranne le armi più pesanti, ma costa parecchio.

Antischegge: questa versione XXI secolo dei vecchi giubbotti e pantaloni antischegge usa piastre metalliche per deflettere le schegge di esplosivi, colpi d'artiglieria, granate, slug e mine antiuomo. Inoltre, ferma i colpi di fucili automatici di grosso calibro.

Metalgear®: avete in mente come gli Assaltatori Imperiali sembrano prendersi sempre i colpi in faccia? La Metalgear® è l'equivalente Cyberpunk della loro armatura: solide piastre di metallo e plastica sopra una tuta di maglia. Ferma quasi tutto, ma vi rende ancor più facili da colpire di un bantha con una gamba sola.

Scudo Balistico: in policarbonato trasparente per gli scontri a fuoco. Vedere Scudi (PAG. 183).

Lista Generale dell'Equipaggiamento

Oggetto	Costo
Aerodermica	50 e$ (Costosa)
Agent	100 e$ (Premium)
Amplificatore Tascabile	50 e$ (Costoso)
Analizzatore Chimico	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Barretta Alimentare	10 e$ (Economica)
Bengala	10 e$ (Economico)
Binocolo	50 e$ (Costoso)
Borsa da Meditech	100 e$ (Premium)
Borsa da Tecnico	500 e$ (Onerosa)
Borsone	20 e$ (Comune)
CarePak Personale	20 e$ (Comune)
Cellulare Usa-e-Getta	50 e$ (Costoso)
Chip di Memoria	10 e$ (Economico)
Chitarra Elettrica/ Altro Strumento	500 e$ (Onerosa)
Codificatore/ Decodificatore	500 e$ (Oneroso)
Computer	50 e$ (Costoso)
Comunicatore Radio	100 e$ (Premium)
Corda (60m)	20 e$ (Comune)
Criopompa	5.000 e$ (Lussuosa)
Crioserbatoio	5.000 e$ (Lussuoso)
Cyberdeck (Alta Qualità)	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Cyberdeck (Bassa Qualità)	100 e$ (Premium)
Cyberdeck (Qualità Standard)	500 e$ (Oneroso)
Fiala di Biotossina	500 e$ (Costosa)
Fiala di Veleno	100 e$ (Premium)
Geolocalizzatore	500 e$ (Oneroso)
Letto Gonfiabile e Sacco a Pelo	20 e$ (Comuni)

Oggetto	Costo
Manette	50 e$ (Costose)
Medscanner	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Nastro Isolante	20 e$ (Comune)
Occhiali Intelligenti	500 e$ (Onerosi)
Pacchetto di Kibble	10 e$ (Economico)
Pistola con Rampino	100 e$ (Premium)
Protezione Auricolare Autolivellante	1.000 e$ (Molto Onerosa)
Radio/Lettore Musicale	50 e$ (Costosa)
Razione Militare	10 e$ (Economica)
Registratore Audio	100 e$ (Premium)
Respiratore Anti-Smog	20 e$ (Comune)
Rilevatore di Cimici	500 e$ (Oneroso)
Rilevatore Radar	500 e$ (Oneroso)
Set di Grimaldelli	20 e$ (Comune)
Sintetizzatore di Percussioni	500 e$ (Oneroso)
Tecnoattrezzo	100 e$ (Premium)
Tecnoscanner	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Telaio Lineare ß (Beta)	5.000 e$ (Lussuoso)
Telaio Lineare ∑ (Sigma)	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Tenda ed Equipaggiamento da Campeggio	50 e$ (Costosi)
Torcia Chimica	10 e$ (Economica)
Torcia Elettrica	20 e$ (Comuna)
Tuta Antiradiazioni	1.000 e$ (Molto Onerosa)
Vernice Fosforescente	20 e$ (Comune)
Videocamera	100 e$ (Premium)
Visore Braindance	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Visore Virtuality	100 e$ (Premium)

Aerodermica. Uno strumento per inoculare farmaci, che usa un getto d'aria compressa per iniettare il composto. Permette di somministrare una dose di farmaco o droga con un'Azione; se il bersaglio non è consenziente, ciò richiede un Attacco in Mischia, che inietta la dose invece di causare danni. Ricaricare un'Aerodermica non richiede Azioni (vedere PAG. 357 per alcune Droghe di Strada).

Agent. Uno smartphone con IA Auto-Adattante, capace di "apprendere" i bisogni del proprietario grazie all'uso ripetuto. Anche se non è una vera IA, è in grado di sostituire un segretario. Questo permette di rilassarsi e lasciare che l'Agent gestisca la tua vita, così da avere tempo per occuparti dei fatti tuoi (commettere crimini, omicidi, toglierti dai guai, ecc.) invece di dover correre al negozio per comprare il latte. C'è un buon motivo per cui tutti ne hanno uno.

Un Agent può:

- Fare telefonate e videochiamate, oppure registrarle e inviarle come vocali. In pratica solo altri Agent li ascoltano oggi;
- Navigare nel Data Pool;
- Scansionare il Data Pool per trovare luoghi e indicare come raggiungerli;
- Gestire la tua agenda e occuparsi in modo indipendente di alcune incombenze, come comprare regali, pagandoli dal tuo conto, e farli recapitare;
- Simulare una personalità completa, inclusi nome, voce e un volto/corpo olografico. Alcune anime solitarie che compiono lunghi viaggi o vivono sulle stazioni orbitali hanno riprogrammato i propri Agent come amanti surrogati;
- Suggerire che abiti comprare;
- Registrare audio e video sul Chip di Memoria integrato nel dispositivo;
- Controllare l'uso di rifornimenti facili da acquisire (Economici, Comuni e Costosi) e ordinarli automaticamente quando sono in offerta;
- Raccomandare come agire in base agli obiettivi personali dell'utente. L'IA potrebbe suggerire anche idee poco sagge.

Oltre a tutto questo, **un Agent fornisce all'utente +2 alle Abilità Archivistica e Guardaroba e Stile**. Quest'ultimo bonus vale solo se si indossano gli abiti consigliati, che cambiano a ogni stagione. Questi bonus non sono cumulativi tra diversi Agent.

Amplificatore Tascabile. Un amplificatore ricaricabile delle dimensioni di un grosso libro. Udibile fino a 100m e con 6 ore di batteria. Supporta fino a due strumenti.

Analizzatore Chimico. Con un'Azione, questo strumento può analizzare la composizione di molte sostanze, identificandole all'istante grazie a un vasto database di campioni.

Barretta Alimentare. Una barretta di granaglie secche disponibile in molti (pessimi) sapori. Equivale a un pasto.

Bengala. Illumina un'area di 100×100m per 1 ora. Disponibile in vari colori. Uso singolo.

Binocolo. Si usa per osservare e raddoppia o triplica le dimensioni degli oggetti distanti.

Borsa da Meditech. Una borsa attrezzi da medico dotata di tutto, da suturatrice cutanea a pelle spray e bisturi sterili. Il necessario per salvare delle vite.

Borsa da Tecnico. Una piccola cassetta degli attrezzi per riparazioni meccaniche ed elettroniche. Include un Tecnoattrezzo, parti elettriche, come cavi e crimpaggi, viti e dadi, moduli plug-in per riparazioni, torcia termica, due piccoli piedi di porco e un martello.

Borsone. Borse in robusto nylon antistrappo di varie dimensioni, da quelle da postino alle sacche da viaggio.

CarePak Personale. Spazzolino con dentifricio già applicato, salviette detergenti per il corpo, crema depilatoria, ecc.

Cellulare Usa-e-Getta. Ci sono ancora miliardi di questi arnesi in circolazione. Un'ottima scelta per Fixer e individui che non vogliono essere rintracciati.

Chip di Memoria. Sottili piastrine di plastica, capaci di immagazzinare ogni genere di dati. Alcuni sono più grossi di altri.

Chitarra Elettrica/Altro Strumento. Tutti quelli che potete immaginare, ma ricordatevi che i modelli elettrici hanno bisogno di un amplificatore.

Codificatore/Decodificatore. Permette all'utente di codificare le comunicazioni in uscita in modo che non possano essere comprese senza un decodificatore, anch'esso incluso senza costi aggiuntivi.

Computer. I Computer laptop o desktop vengono usati più che altro per scrivere comodamente o navigare il Data Pool.

Comunicatore Radio. Auricolare che permette all'utente di comunicare via radio, portata di 1,6km.

Corda (60m). Una corda in nylon, colorato a richiesta, che regge fino a 360kg.

Criopompa. Questo dispositivo, grande come una valigetta, contiene una sacca per cadaveri e una potente pompa. Quando un individuo consenziente o privo di sensi viene messo nella sacca, cosa che richiede un'Azione, la pompa la riempie con un composto super-refrigerante, ponendo la persona in stasi. Il processo consuma una carica a persona; alcune Criopompe possono funzionare su più pazienti. Mentre è in stasi, il paziente è Privo di Sensi, ma non deve più effettuare Tiri della Morte per una settimana, finché resta all'interno e con almeno 1 PF. Chi si trova dentro la sacca è considerato dietro una copertura con 15 PF. Grazie alla superficie trasparente e ai guanti inseriti nella plastica è possibile operare il paziente in stasi per Stabilizzarlo, una procedura meno pericolosa per lui. Una normale Criopompa ha 1 Carica e può contenere un singolo individuo di taglia umana. Ricaricarla costa 50 e$ (Costosa) per carica. **Solo i Meditech possono utilizzare le Criopompe**.

Crioserbatoio. Un Crioserbatoio è un contenitore capace di ospitare una persona adulta. Se un Meditech supera una Prova di Tecnologica Medica VD 13, il Crioserbatoio può mantenere il paziente in stasi quasi all'infinito. Chi si trova all'interno è considerato Privo di Sensi, ma guarisce a due volte la velocità normale, finché il macchinario ha almeno 1 PF. Per il paziente, il serbatoio è considerato una copertura con 30 PF. **Solo i Meditech possono utilizzare i Crioserbatoi**.

Cyberdeck (Alta Qualità). Una piattaforma modulare di alto livello dove installare Programmi e Hardware per il Netrunning. **Questo modello ha 9 Slot per Programmi e Hardware**. Richiede Connettori d'Interfaccia e Collegamento Neurale per essere usato. Vedere Netrunning a **PAG. 195**.

Cyberdeck (Bassa Qualità). Una piattaforma modulare economica dove installare Programmi e Hardware per il Netrunning. **Questo modello ha 5 Slot per Programmi e Hardware**. Richiede Connettori d'Interfaccia e Collegamento Neurale per essere usato. Vedere Netrunning a **PAG. 195**.

Cyberdeck (Qualità Standard). Una piattaforma modulare dove installare Programmi e Hardware per il Netrunning. **Questo modello ha 7 Slot per Programmi e Hardware**. Richiede Connettori d'Interfaccia e Collegamento Neurale per essere usato. Vedere Netrunning a **PAG. 195**.

Fiala di Biotossina. Una fiala di biotossina può essere applicata su un'Arma da Mischia Leggera usando un'Azione. Per i 30 minuti seguenti, l'arma non infligge il normale danno, ma costringe chi viene colpito a effettuare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 15. Se fallisce, subisce 3d6 danni diretti ai PF. L'armatura non viene ablata, poiché non viene influenzata.

Fiala di Veleno. Una fiala di veleno può essere applicata su un'Arma da Mischia Leggera usando un'Azione. Per i 30 minuti seguenti, l'arma non infligge il normale danno, ma costringe chi viene colpito a effettuare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 13. Se fallisce, subisce 3d6 danni diretti ai PF. L'armatura non viene ablata, poiché non viene influenzata.

Geolocalizzatore. Questo dispositivo può seguire un tracciatore collegato fino a 1,6km di distanza. Ne include uno gratuito, delle dimensioni di un bottone. Ulteriori tracciatori costano 50 e$ l'uno.

Letto Gonfiabile e Sacco a Pelo. Un materassino autogonfiabile con un sottile sacco a pelo. Si può ridurre a un pacchetto da 15×15cm.

Manette. Sbattilo dentro, Danno. Possono essere rotte facilmente da chi ha FIS superiore a 10.

Medscanner. Uno scanner dotato di sonde ed elettrodi esterni per diagnosticare ferite e malattie, aiutando l'utente in interventi che non richiedano chirurgia. Aggiunge +2 alle Abilità Paramedico e Pronto Soccorso. Il bonus non è cumulativo.

Nastro Isolante. Disponibile in molti colori, anche fosforescenti. Il nastro fosforescente viene spesso usato per segnalare tunnel, nascondigli o casse. È luminescente anche se non viene esposto alla luce.

Occhiali Intelligenti. Questo visore include due Slot Opzioni da Cyberocchio, che possono essere usate da chi lo indossa. Le opzioni negli Occhiali contano sempre come una coppia, ma costano come una singola installazione. È possibile indossare solo un visore alla volta. Gli appassionati spesso modificano l'esterno per renderlo più carino, dato che quello di serie non è molto accattivante.

Pacchetto di Kibble. Un pacchetto in alluminio contenente cibo secco, simile a croccantini per animali o wafer ai cereali. Equivale a un pasto. Di solito i vari sapori sono indicati con un numero, invece che con etichette o descrizioni.

Pistola con Rampino. Quando la impugna, il Personaggio può usare un'Azione per scagliare un rampino a reazione, che si aggancia a qualsiasi copertura "spessa" entro 30m. Il cavo può reggere fino a due volte il peso del Personaggio e ha 10 PF. Nega la normale penalità per arrampicarsi ed è possibile recuperare il cavo senza usare alcuna Azione, anche mentre lo si sta impiegando. Durante la scalata, la mano che impugna la pistola non può essere usata per altro. La Pistola con Rampino è inutile come arma e non può essere impiegata per un'Azione di Lotta.

Protezione Auricolare Autolivellante. Una compatta protezione auricolare, che rende immuni all'assordamento o ad altri effetti dei rumori forti, come quelli causati da una flashbang.

Radio/Lettore Musicale. Un lettore musicale che può essere collegato al Data Pool per ascoltare la musica migliore, oppure riprodurla da un Chip di Memoria. Inoltre, permette di sintonizzarsi su tutte le bande in uso entro 1,6km (alcune potrebbero richiedere un Decodificatore).

Razione Militare. Un pasto autoriscaldante in una borsa di plastica e alluminio. Basta aggiungere acqua, tirare la linguetta e in 2 minuti si ha qualcosa di simile a un pasto caldo e nutriente.

Registratore Audio. Registra fino a 24 ore di sonoro su un comune Chip di Memoria inserito all'interno.

Respiratore Anti-Smog. Utile per filtrare fumi e tossine ambientali. Chi lo indossa è immune agli effetti di gas tossici, fumi e altre sostanze pericolose, che agiscono per inalazione.

Rilevatore di Cimici. Questo dispositivo fa "bip" quando si trova entro 2m da una cimice, microfono o altro dispositivo d'ascolto.

Rilevatore Radar. Questo dispositivo fa "bip" quando si trova entro 100m da un segnale radar attivo.

Set di Grimaldelli. Una piccola borsa di strumenti per scassinare serrature meccaniche.

Sintetizzatore di Percussioni. Una serie di piatti di plastica di varie dimensioni collegati via cavo a un processore centrale. Permette di simulare quasi ogni tipo di strumento a percussione. Richiede una qualche forma di amplificazione.

Tecnoattrezzo. Un attrezzo tutto in uno. Include un piccolo coltello da lavoro, pinze, cacciaviti di diverso tipo, lime e forbici in uno strumento compatto e facile da trasportare.

Tecnoscanner. Uno scanner capace di analizzare vari tipi di macchinari e dispositivi elettronici, assistere nelle riparazioni o in altri lavori. Aggiunge +2 alle Abilità Cybertecnologia, Elettronica e Sicurezza, Tecnologia degli Aeromobili, Tecnologia dei Veicoli Terrestri, Tecnologia delle Armi, Tecnologia delle Imbarcazioni e Tecnologia di Base. Il bonus non è cumulativo per diversi scanner.

Telaio Lineare ß (Beta). Un esoscheletro potenziato che fornisce all'utente una forza spaventosa.

- Quando il Personaggio è collegato al telaio, il suo FIS aumenta a 14. Ulteriori bonus **non** possono portare questo valore oltre 15. Questa modifica non altera il numero di PF o il Tiro della Morte.
- Collegarsi e utilizzarlo richiede due Connettori d'Interfaccia installati.

Telaio Lineare ∑ (Sigma). Un esoscheletro potenziato che fornisce all'utente una forza spaventosa.

- Quando il Personaggio è collegato al telaio, il suo FIS aumenta a 12. Ulteriori bonus **non** possono portare questo valore oltre 13. Questa modifica non altera il numero di PF o il Tiro della Morte.
- Collegarsi e utilizzarlo richiede un Connettore d'Interfaccia installato.

Tenda ed Equipaggiamento da Campeggio. Una piccola tenda per una persona con picchetti di plastica, una pentola autoriscaldante per bollire l'acqua (la batteria dura 2 ore e si ricarica in 5 minuti) e una forchetta di pessima qualità che non farebbe male a una mosca.

Torcia Chimica. Un tubo luminescente che illumina un'area di 4×4m per 10 ore. Uso singolo.

Torcia Elettrica. Ricaricabile. Il cono di luce è lungo 100m e una carica dura 10 ore.

Tuta Antiradiazioni. Protegge dalla radiazioni. Per un edgerunner che lavora nella Zona Calda questo è il massimo della prevenzione. Tuttavia, non c'è garanzia che possa sopravvivere abbastanza a lungo da sperimentare gli effetti nocivi delle radiazioni... neppure con una tuta.

Vernice Fosforescente. Vernice luminosa usata per segnare luoghi importanti o creare arte. Venduta in bombolette spray, ottime per taggare.

Videocamera. Permette di registrare fino a 12 ore di audio e video su un Chip di Memoria inserito all'interno. Richiede l'uso di una mano.

Visore Braindance. Permette all'utente di sperimentare la braindance. Si tratta di registrazioni digitali di eventi attraverso i sensi di qualcuno. L'esperienza include tutti i sensi e le emozioni, nel bene e nel male.

Visore Virtuality. Un visore che proietta il cyberspazio in sovrimpressione. Caldamente consigliato a tutti i Netrunner. Per maggiori informazioni vedere Netrunning a **PAG. 195**.

DATA

La Virtuality non è riservata ai Netrunner. Molti usano Connettori d'Interfaccia e Visore Virtuality per visualizzare meglio pannelli di controllo e display dei macchinari a cui si collegano

NEIL BRANQUINHO

Moda

Moda	Sotto	Sopra	Giacca	Scarpe	Gioielli	Occhiali a Specchio	Occhiali	Lenti a Contatto	Cappelli
Trasandato *Senzatetto* *Malridotto* *Vagabondo*	20 e$ (Comune)	10 e$ (Economico)	20 e$ (Comune)	20 e$ (Comuni)	20 e$ (Comuni)	20 e$ (Comuni)	10 e$ (Economici)	10 e$ (Economiche)	10 e$ (Economici)
Gang *Pericoloso* *Violento* *Ribelle*	50 e$ (Costoso)	20 e$ (Comune)	50 e$ (Costosa)	20 e$ (Comuni)	50 e$ (Costosi)	20 e$ (Comuni)	20 e$ (Comuni)	10 e$ (Economiche)	10 e$ (Economici)
Chic *Standard* *Colorato* *Modulare*	50 e$ (Costoso)	20 e$ (Comune)	50 e$ (Costosa)	20 e$ (Comuni)	50 e$ (Costosi)	20 e$ (Comuni)	20 e$ (Comuni)	10 e$ (Economiche)	10 e$ (Economici)
Bohémien *Popolare* *Retrò* *Spirito libero*	50 e$ (Costoso)	20 e$ (Comune)	50 e$ (Costosa)	50 e$ (Costose)	100 e$ (Premium)	50 e$ (Costosi)	50 e$ (Costosi)	10 e$ (Economiche)	10 e$ (Economici)
Casual *Comfort* *Agile* *Atletico*	100 e$ (Premium)	20 e$ (Comune)	100 e$ (Premium)	50 e$ (Costose)	100 e$ (Premium)	50 e$ (Costosi)	50 e$ (Costosi)	20 e$ (Comuni)	50 e$ (Costosi)
Cuoio da Nomade *Western* *Solido* *Tribale*	100 e$ (Premium)	20 e$ (Comune)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	50 e$ (Costosi)	50 e$ (Costosi)	20 e$ (Comuni)	100 e$ (Premium)
Asia Pop *Sgargiante* *Cosplay* *Giovane*	100 e$ (Premium)	20 e$ (Comune)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)
Urban Flash *Vistoso* *Tecnologico* *Da Strada*	100 e$ (Premium)	20 e$ (Comune)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)	100 e$ (Premium)
Business *Comando* *Presenza* *Autorità*	500 e$ (Oneroso)	50 e$ (Costoso)	500 e$ (Onerosa)	500 e$ (Onerose)	5.000 e$ (Lussuosi)	500 e$ (Onerosi)	500 e$ (Onerosi)	100 e$ (Premium)	500 e$ (Onerosi)
Alta Moda *Esclusivo* *Design* *Couture*	1.000 e$ (Molto Oneroso)	500 e$ (Oneroso)	1.000 e$ (Molto Onerosa)	5.000 e$ (Lussuose)	5.000 e$ (Lussuosi)	1.000 e$ (Molto Onerosi)	1.000 e$ (Molto Onerosi)	1.000 e$ (Molto Onerose)	5.000 e$ (Lussuosi)

Droghe di Strada

Droga	Durata Effetto Primario	VD Effetto Secondario	Costo per Dose
Black Lace	24 ore	17	50 e$ (Costoso)
Blue Glass	4 ore	15	20 e$ (Comune)
Boost	24 ore	17	50 e$ (Costoso)
Smash	4 ore	15	10 e$ (Economico)
Synthcoke	4 ore	15	20 e$ (Comune)

Black Lace

Costo per Dose: 50 e$ (Costoso)

Effetto Primario

- Dura 24 ore.
- Il Personaggio perde 2d6 Umanità quando la assume, che recupera se resiste all'Effetto Secondario.
- Per tutta la durata dell'Effetto Primario, il Personaggio ignora le conseguenze della Soglia Ferito Gravemente.

Effetto Secondario (VD 17)

- L'umanità persa a causa dell'Effetto Primario non viene recuperata.
- Il Personaggio, se non era già dipendente dal Black Lace, lo diventa. Finché resta dipendente i suoi RIF sono ridotti di 2 quando non è sotto l'Effetto Primario della droga.

Blue Glass

Costo per Dose: 20 e$ (Comune)

Effetto Primario

- Dura 4 ore.
- Per la durata dell'Effetto Primario, il GM comunicherà al Personaggio quando sta "flashando", ossia sperimentando brevi ma potenti allucinazioni dai colori vorticosi e vibranti. Quando ciò accade si perde la capacità di effettuare un'Azione nel proprio Turno.

Effetto Secondario (VD 15)

- Il Personaggio, se non era già dipendente dal Blue Glass, lo diventa.
- Finché resta dipendente, il GM comunicherà al Personaggio quando sta "flashando", ossia sperimentando brevi ma potenti allucinazioni dai colori vorticosi e vibranti. Quando ciò accade si perde la capacità di effettuare un'Azione nel proprio Turno.
- Di solito, un drogato di Blue Glass "flasha" una volta all'ora, ma questo varia da persona a persona.
- Per chi è dipendente l'Effetto Primario cambia. Invece di causare "flash" li sopprime: adesso bisogna drogarsi per restare lucidi.

Boost

Costo per Dose: 50 e$ (Costoso)

Effetto Primario

- Dura 24 ore.
- Per la durata dell'Effetto Primario, l'INT del Personaggio aumenta di 2. Questo effetto può portarla oltre 8.

Effetto Secondario (VD 17)

- Il Personaggio, se non era già dipendente dal Boost, lo diventa. Finché resta tale la sua INT è ridotta di 2.

Smash

Costo per Dose: 10 e$ (Economico)

Effetto Primario

- Dura 4 ore.
- Liquido giallo e schiumoso in lattina, venduto dappertutto.
- Per la durata dell'Effetto Primario, il Personaggio è euforico, rilassato, felice e pronto a far festa. Ciò gli conferisce +2 alle seguenti Abilità: Contorsionismo, Conversazione, Danza, Persuasione, Recitare e Sensibilità.

DATA

I Tutori dell'Ordine di Night City non rompono le scatole per il possesso di droga, a meno che stiano cercando una scusa per rovinarti la giornata.

Effetto Secondario (VD 15)

- Il Personaggio, se non era già dipendente dallo Smash, lo diventa. Finché resta tale prova un generale disinteresse per le attività piacevoli, subendo -2 alle seguenti Abilità: Contorsionismo, Conversazione, Persuasione, Recitare e Sensibilità.
- Ogni tanto, il GM comunicherà al Giocatore che ha voglia di altro Smash e questi dovrebbe fare del proprio meglio per interpretare tale desiderio.

Synthcoke

Costo per Dose: 20 e$ (Comune)

Effetto Primario

- Dura 4 ore.
- Per la durata dell'Effetto Primario, i RIF del Personaggio aumentano di 1. Questo può portarli oltre 8. Tuttavia diventa anche paranoico.
- Ogni tanto, entro la durata, il GM comunicherà al Giocatore che sta avendo un attacco di paranoia e questi dovrebbe fare del proprio meglio per interpretarlo.

Effetto Secondario (VD 15)

- Il Personaggio, se non era già dipendente dalla Synthcoke, lo diventa. Finché lo resta i suoi RIF calano di 2, a meno che sia sotto l'Effetto Primario della droga.
- Ogni tanto, il GM comunicherà al Giocatore che ha voglia di altra Synthcoke e questi dovrebbe fare del proprio meglio per interpretare tale desiderio.

Cyberware

Fashionware (7 Slot Opzioni Disponibili)

DATA

Un pezzo di Cyberware occupa solo uno Slot, a meno che sia indicato diversamente.

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Biomonitor	Centro Commerciale	Impianto sottocutaneo a LED che mostra battito, temperatura, respirazione, livello di zuccheri, ecc. Può essere collegato all'Agent per monitorare la salute.	100 e$ (Premium)	0 (N/A)
Chimipelle	Centro Commerciale	Pigmenti infusi nella pelle per modificarne il colore, dall'eliminare imperfezioni a divenire verde neon. I pigmenti possono essere sensibili alla temperatura o ai cambiamenti ormonali nel corpo. **Chi ha anche i Tecnocapelli somma +2 a Cura della Persona (non cumulativo)**.	100 e$ (Premium)	0 (N/A)
Filamenti EMP	Centro Commerciale	Resi popolari dal famoso UR, si tratta di sottili filamenti d'argento, simili a circuiti stampati lungo il corpo. Molti credono che funzionino come una "gabbia di Faraday" proteggendo da radiazioni e EMP, ma non c'è alcun riscontro scientifico. Di certo sono fichi e molti li considerano all'ultima moda.	10 e$ (Economici)	0 (N/A)
Mutalenti	Centro Commerciale	Lenti a contatto che cambiano colore installate nell'occhio. Disponibili in molte versioni. Possono essere sensibili a temperatura o cambiamenti ormonali. **Si può avere un solo cambio di colore e pattern, ma possono essere disattivate con un'Azione.**	100 e$ (Premium)	0 (N/A)
Orologio Dermale	Centro Commerciale	Impianto sottocutaneo a LED che mostra ora e data.	100 e$ (Premium)	0 (N/A)

Nome	Installa-zione	Descrizione	Costo	PU
Tatuaggio Luminoso	Centro Commerciale	Un innesto sottocutaneo che accumula luce e proietta tatuaggi. Più il disegno è grande, più innesti saranno necessari per completarlo. **Chi ne ha almeno tre somma +2 a Guardaroba e Stile (non cumulativo)**.	100 e$ (Premium)	0 (N/A)
Tecnocapelli	Centro Commerciale	Capelli artificiali luminosi. Possono essere sensibili a temperatura o cambiamenti ormonali. **Chi ha anche la Chimipelle somma +2 a Cura della Persona (non cumulativo).**	100 e$ (Premium)	0 (N/A)

▶ Neuralware (Cyberware Base: Collegamento Neurale)

Nome	Installa-zione	Descrizione	Costo	PU
Collegamento Neurale	Clinica	Sistema nervoso artificiale, necessario per usare Neuralware e Presa Sottocutanea. **5 Slot Opzioni**.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Alveolo	Clinica	Opzione Neuralware. Una presa sul retro del collo, che permette di montare un singolo Chipware. Installare o disinstallare un Chipware richiede un'Azione. La prima volta che si monta un Chipware nuovo, si subisce la Perdita d'Umanità, ma non le volte successive. Il Chipware installato nell'Alveolo non richiede uno slot Collegamento Neurale. È possibile installare Prese multiple pagandole singolarmente. **Richiede Collegamento Neurale.**	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Amplificatore Olfattivo	N/A	Chipware. Mentre è installato in un Alveolo potenzia l'olfatto, permettendo di Seguire Tracce con il fiuto. **Richiede Alveolo**.	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Amplificatore Tattile	N/A	Chipware. Quando installato in un Alveolo, potenzia il tatto, permettendo di rilevare i movimenti entro 20m poggiando la mano su una superficie. Mentre viene usata come rilevatore, la mano non può compiere altre azioni. **Richiede Alveolo.**	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Analizzatore Chimico	N/A	Chipware. Mentre è installato in un Alveolo, permette di analizzare con un'Azione la composizione chimica di una sostanza confrontandola con un ampio database. **Richiede Alveolo**.	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Antidolorifico	N/A	Chipware. Mentre è installato in un Alveolo, spegne reattivamente i recettori del dolore dell'utente, permettendogli di ignorare gli effetti della Soglia Ferito Gravemente. **Richiede Alveolo**.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)
Chip Abilità	N/A	Chipware. Quando è installato in un Alveolo, fornisce all'utente un'Abilità a Livello +3, a meno che la conosca già a livelli superiori. I Chip per le Abilità (×2) costano 1.000 e$, gli altri 500. **Richiede Alveolo**.	500 e$ (Oneroso) o 1.000 e$ (Molto Oneroso)	7 (2d6)
Chip di Memoria	N/A	Chipware. Comune sistema di archiviazione dati. Mentre è installato, il cyberware dell'utente può leggere o scrivere da esso. **Richiede Alveolo**.	10 e$ (Economico)	0 (N/A)
Connettore d'Interfaccia	Clinica	Opzione Neuralware. Un connettore installato nel polso o nella testa, per collegarsi a Smartgun, Cyberdeck, macchinari pesanti o guidare veicoli senza mani! Installazioni multiple permettono di interfacciarsi a più dispositivi contemporaneamente. **Richiede Collegamento Neurale**.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Kerenzikov	Clinica	Opzione Neuralware. Uno Speedware sempre attivo che aggiunge +2 all'Iniziativa. Si può avere un solo Speedware installato. **Richiede Collegamento Neurale**.	500 e$ (Oneroso)	14 (4d6)
Registratore Braindance	Clinica	Opzione Neuralware. Condividi le tue storie dal tuo punto di vista. Registra contenuti braindance su Chip di Memoria o Agent collegato. Per rivederli occorre un Visore Braindance. **Richiede Collegamento Neurale**.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Sandevistan	Clinica	Opzione Neuralware. Speedware che fornisce tempi di reazione migliorati per brevi periodi. Quando viene attivato aggiunge +3 all'Iniziativa per 1 minuto, dopo di che non può essere utilizzato per 1 ora. Si può avere un solo Speedware installato. **Richiede Collegamento Neurale**.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)

Cyberottiche (Cyberware Base: Cyberocchio)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Cyberocchio	Clinica	Tutte le opzioni sottostanti devono essere installate in un occhio artificiale, dotato di **3 Slot Opzioni**. Alcune devono essere accoppiate (comprate due volte e installate in entrambi gli occhi, PU individuale).	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Antiriflesso	Centro Commerciale	Opzione Cyberocchio. L'utente è immune agli effetti dei lampi di luce, come le flashbang. **Richiede due Cyberocchi e deve essere accoppiato.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Bassa Luminosità/ Infrarosso/ UV	Centro Commerciale	Opzione Cyberocchio. Riduce a 0 le penalità dovute a buio, fumo, nebbia, ecc. L'utente può distinguere la carne calda dal metallo e vedere oltre le coperture. **Richiede due Cyberocchi, 2 Slot per occhio e deve essere accoppiato**.	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Cambio Colore	Centro Commerciale	Opzione Cyberocchio. Upgrade cosmetico che consente modifiche illimitate di colore e disegno dell'occhio. Può essere regolato per adeguarsi a cambi di temperatura o ormoni. **Richiede un Cyberocchio**.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Chyron	Centro Commerciale	Opzione Cyberocchio. Proietta un piccolo schermo nel campo visivo, per visualizzare messaggi, video, ecc. da altri dispositivi o cyberware. **Richiede un Cyberocchio**.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Definitore d'Immagine	Centro Commerciale	Opzione Cyberocchio. L'utente somma +2 alle Prove di Leggere le Labbra, Nascondere/Trovare Oggetti e Percezione basate sulla vista. **Richiede due Cyberocchi e deve essere accoppiato**. Installazioni multiple non sono cumulative.	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Lanciadardi	Clinica	Opzione Cyberocchio. Una Pistola a Dardi a colpo singolo nascosta nell'occhio. **Richiede un Cyberocchio e 3 Slot**.	500 e$ (Oneroso)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
MicroOttica	Clinica	Opzione Cyberocchio. Un microscopio con ingrandimento 400×. **Richiede Cyberocchio.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
MicroVideo	Clinica	Opzione Cyberocchio. Videocamera nell'occhio, che registra audio e video su Chip di Memoria o Agent collegato. **Richiede Cyberocchio e 2 Slot.**	500 e$ (Oneroso)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Mirino	Clinica	Opzione Cyberocchio. L'utente somma +1 alle Prove di Colpi Mirati. **Richiede Cyberocchio.** Installazioni multiple non sono cumulative.	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Rilevatore di Radiazioni	Clinica	Opzione Cyberocchio. Mostra i livelli di radiazioni entro 100m come una luce blu sovrimpressa agli oggetti. **Richiede Cyberocchio.**	1.000 e$ (Molto Oneroso)	3 (1d6)
TeleOttica	Clinica	Opzione Cyberocchio. Permette di distinguere dettagli fino a 800m. Aggiunge +1 alle Prove d'Attacco per Colpi Singoli e Colpi Mirati contro bersagli a oltre 51m di distanza. Gli effetti di installazioni multiple non sono cumulativi, né si sommano a quelli di un Mirino di Precisione. **Richiede Cyberocchio.**	500 e$ (Onerosa)	3 (1d6)
Virtuality	Centro Commerciale	Opzione Cyberocchio. Proietta il cyberspazio in sovrimpressione nel campo visivo dell'utente. Basta con il Visore Virtuality! **Richiede due Cyberocchi e deve essere accoppiato.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)

▶ Cyberudito (Cyberware Base: Sistema Cyberudito)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Sistema Cyberudito	Clinica	Il Sistema Cyberudito è installato all'interno del cranio e invisibile. **3 Slot Opzioni.** Se ne può avere solo uno.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Agent Interno	Centro Commerciale	Opzione Cyberudito. Agent completo (**PAG. 352**) con comandi vocali. Descrive le immagini ricevute, oppure può essere collegato a un Cyberocchio con Chyron o monitor. Il Chip di Memoria interno non può essere rimosso senza chirurgia. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Analizzatore di Stress	Centro Commerciale	Opzione Cyberudito. Somma +2 alle Prove di Sensibilità e Interrogatorio. Inoltre, l'utente può attivare la speciale funzione macchina della verità. Per 1 minuto, il GM effettuerà in segreto le Prove di Sensibilità e Interrogatorio, segnalando un bip quando qualcuno mente. Fate attenzione perché può dare falsi positivi. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Antiassordante	Centro Commerciale	Opzione Cyberudito. Compensatore di rumore automatico, rende immuni agli effetti dei rumori forti, come una flashbang. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Codificatore/ Decodificatore	Centro Commerciale	Opzione Cyberudito. Permette di codificare le comunicazioni in uscita, così che siano incomprensibili senza un decodificatore, incluso nel pacchetto. **Richiede Sistema Cyberudito.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Comunicatore Radio	Centro Commerciale	Opzione Cyberudito. Permette di comunicare via radio. Portata 1,6km. **Richiede Sistema Cyberudito**.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Localizzatore	Clinica	Opzione Cyberudito. Può seguire un tracciatore collegato fino a 1,6km. Ne include uno gratuito, delle dimensioni di un bottone. Ulteriori tracciatori costano 50 e$ l'uno. **Richiede Sistema Cyberudito**.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Radio/Lettore Musicale	Clinica	Opzione Cyberudito. Con un'Azione, l'utente può scansionare tutte le trasmissioni radio entro 1,6km. Inoltre può riprodurre musica collegandosi al Data Pool o da un Chip di Memoria. Le frequenze criptate richiedono un Decodificatore. **Richiede Sistema Cyberudito**.	50 e$ (Costosa)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Registratore Audio	Clinica	Opzione Cyberudito. Registra audio su Chip di Memoria o un Agent collegato. **Richiede Sistema Cyberudito**.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Rilevatore di Cimici	Centro Commerciale	Opzione Cyberudito. Fa "bip" quando si trova entro 2m da un dispositivo d'ascolto. **Richiede Sistema Cyberudito**.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Rilevatore Radar	Clinica	Opzione Cyberudito. Fa "bip" se c'è un segnale radar attivo entro 100m. **Richiede Sistema Cyberudito**.	500 e$ (Oneroso)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Udito Amplificato	Centro Commerciale	Opzione Cyberudito. L'utente somma +2 alle Prove di Percezione basate sull'udito. **Richiede Sistema Cyberudito**. Installazioni multiple non sono cumulative.	100 e$ (Premium)	3 (1d6)

▶ Impianti Interni (7 Slot Opzioni Disponibili)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Anticorpi Potenziati	Centro Commerciale	Una volta stabilizzato, l'utente guarisce di un numero di Punti Ferita pari al doppio del proprio FIS per giorno di riposo completo, in cui non si sottopone a sforzi.	500 e$ (Onerosi)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Audiovox	Clinica	Sintetizzatore vocale. L'utente somma +2 a Recitare e Musica mentre canta. Installazioni multiple non sono cumulative.	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Branchie	Ospedale	L'utente può respirare sott'acqua.	1.000 e$ (Molto Onerose)	7 (2d6)
Cyberserpente	Ospedale	Orripilante arma a tentacolo montata in gola o nell'esofago. È un'Arma da Mischia Molto Pesante (4d6, CF 1), che viene occultata senza bisogno di Prove.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)

Nome	Installa-zione	Descrizione	Costo	PU
Filtri Nasali	Clinica	L'utente è immune a gas tossici, fumi e altre sostanze pericolose inalate. È possibile disattivarli con un'Azione.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Filtro Antitossina	Clinica	L'utente somma +2 a Resistere a Tortura/Droghe. Installazioni multiple non hanno effetti aggiuntivi.	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Impianto Contraccettivo	Centro Commerciale	Previene gravidanze indesiderate.	10 e$ (Economico)	0 (N/A)
Impianto Radar/Sonar	Clinica	Scansiona continuamente il terreno entro 50m (anche sott'acqua) in cerca di minacce. Non supera le coperture, quindi non può mostrare ciò che c'è dietro a una porta chiusa. Il GM segnala all'utente direzione e presenza di oggetti in movimento rilevati. Installazioni multiple non hanno effetti aggiuntivi.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	7 (2d6)
Impianto Sessuale Midnight Lady™	Clinica	Sii Venere, sii fuoco, sii desiderio.	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Impianto Sessuale Mr. Studd™	Clinica	Tutta la notte, tutte le notti, e nessuno lo verrà a sapere.	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Laccio Osseo-Muscolare	Ospedale	L'utente aumenta FIS di 2, modificando PF, Soglie Ferita e Tiro della Morte. Installazioni multiple sono cumulative. FIS massimo 10.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)
Riserva d'Aria Indipendente	Ospedale	Contiene 30 minuti d'ossigeno e impiega 1 ora per ricaricarsi dall'atmosfera. In alternativa, sostituire la bombola (50 e$) richiede un'Azione.	1.000 e$ (Molto Onerosa)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Zanne Vampiriche	Clinica	Zanne installate in bocca. Sono un'Arma da Mischia Leggera di Alta Qualità (1d6, CF 2), occultabile senza bisogno di Prove. Una Fiala di Veleno o Biotossina (venduta separatamente, **PAG. 353**), può essere conservata in uno scomparto nel palato. Il contenuto viene applicato alle Vampiriche in silenzio e senza bisogno di Azioni. L'effetto dura 30 minuti e consuma l'intera fiala. L'installazione delle Vampiriche modifica l'intera bocca, rendendo impossibile avvelenarsi da soli mentre si mangia una fetta di pizza o si fallisce una Prova.	500 e$ (Onerose)	14 (4d6)

DATA

Per le informazioni sulla Qualità delle Armi, vedere **PAG. 342**.

Implanti Esterni (7 Slot Opzioni Disponibili)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Armatura Subdermale	Ospedale	Conferisce PA 11 a Testa e Corpo. Il PA di ogni locazione è pari al valore più alto, ma tutte le armature presenti vengono ablate contemporaneamente. Al termine di ogni giorno di riposo completo, le nanomacchine presenti nella pelle ricostruiscono 1 PA perso.	1.000 e$ (Molto Onerosa)	14 (4d6)
Fondina Nascosta	Clinica	Una fondina inserita nel corpo, dove nascondere un'arma occultabile senza bisogno di Prove. Sfoderarla non richiede Azioni, purché la parte del corpo sia facilmente accessibile. Chi se la fa mettere nella coscia dovrà evitare i pantaloni.	500 e$ (Onerosa)	7 (2d6)
Skin Weave	Ospedale	Conferisce PA 7 a Testa e Corpo. Il PA di ogni locazione è pari al valore più alto, ma tutte le armature presenti vengono ablate contemporaneamente. Al termine di ogni giorno di riposo completo, le nanomacchine presenti nella pelle ricostruiscono 1 PA perso.	500 e$ (Onerosa)	7 (2d6)
Tasca Subdermale	Clinica	Una tasca sotto la pelle da 5×10cm, con zip in RealSkinn™. Il contenuto viene occultato senza bisogno di Prove.	100 e$ (Premium)	3 (1d6)

Cyberarti (Cyberware Base: Cyberbraccio o Cybergamba)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Cyberbraccio	Ospedale	Braccio artificiale. Può non essere accoppiato. **Include 4 Slot per Opzioni da Cyberbraccio o Cyberarto** e una Mano Standard che non causa Perdita d'Umanità e non richiede Slot.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Mano Standard	Clinica	Somiglia a una normale mano. Può essere installata su un braccio di carne e non conta per la quantità di cyberware inserita. **Non richiede Slot.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Arma a Distanza Popup	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Un'Arma a Distanza a Una Mano (con Accessori) installata nel braccio. È occultabile senza Prove, anche se l'Arma di solito non lo è. Può essere sfoderata e rinfoderata senza alcuna Azione. Mentre è sfoderata la mano non può reggere nulla. **Richiede Cyberbraccio e 2 Slot.**	500 e$ (Onerosa)	7 (2d6)
Arma da Mischia Popup	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Un'Arma da Mischia a Una Mano Leggera, Media o Pesante installata nel braccio. È occultabile senza Prove, anche se l'Arma di solito non lo è. Può essere sfoderata e rinfoderata senza alcuna Azione. Mentre è "sfoderata" la mano non può reggere nulla. **Richiede Cyberbraccio e 2 Slot.**	500 e$ (Onerosa)	7 (2d6)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Cyberdeck	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Un Cyberdeck installato in modo permanente nel braccio. Oltre a impedire di dimenticarselo, l'integrazione gli fornisce 1 Slot in più per Programmi o Hardware. Questa modifica è permanente; cercare di smontare il Deck lo rende inservibile per sempre, ma Programmi e Hardware sono recuperabili. **Richiede Cyberbraccio e 3 Slot**. Il Deck richiede ancora Connettori d'Interfaccia e Collegamento Neurale.	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Digitolame	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Artigli retrattili in carbonio laminato. Arma da Mischia Media (2d6, CF 2), occultabile senza alcuna Prova. Quando in uso la mano non può impugnare nulla. **Installabili come unico Cyberware in un braccio di carne**.	500 e$ (Onerosi)	3 (1d6)
Innesto Cambio Rapido	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Il braccio può venire installato o disinstallato dal supporto come Azione. La prima volta che si monta un Cyberbraccio nuovo si subisce la Perdita d'Umanità; rimontarne uno già usato non ne causa un'altra. **Richiede Cyberbraccio**.	100 e$ (Premium)	7 (2d6)
Lanciagranate Popup	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Un Lanciagranate a Una Mano con un solo colpo installato nel braccio. Incompatibile con gli Accessori eccetto il Collegamento Smartgun. Occultabile senza alcuna Prova. Quando è in uso la mano non può impugnare nulla. **Richiede Cyberbraccio e 2 Slot**.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Mano Attrezzo	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Le dita contengono cacciavite, chiave inglese, trapano e altri attrezzi. Mai più senza Tecnoattrezzo! **Installabili come unico Cyberware in un braccio di carne**.	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Mano Rampino	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Come Azione, l'utente può scagliare un rampino a reazione, che si aggancia a qualsiasi copertura "spessa" entro 30m. Il cavo può reggere fino a due volte il peso dell'utente e ha 10 PF. Nega la normale penalità per arrampicarsi ed è possibile recuperare il cavo senza alcuna Azione, anche mentre lo si sta impiegando. Mentre è in funzione la mano non può essere usata per altro. È inutile come arma e non può essere usata per un'Azione di Lotta. **Richiede Cyberbraccio**.	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Medscanner	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Uno scanner dotato di sonde ed elettrodi esterni per diagnosticare ferite e malattie, aiutando negli interventi che non richiedano Chirurgia. Aggiunge +2 a Paramedico e Pronto Soccorso. **Richiede Cyberbraccio e 2 Slot.** Installazioni multiple non sono cumulative.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Nocche Blindate	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Nocche rinforzate. Arma da Mischia Media (2d6, CF 2), occultabile senza alcuna Prova. Quando sono in uso la mano non può impugnare nulla. **Installabili come unico Cyberware in un braccio di carne**.	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Presa Sottocutanea	Clinica	Opzione Cyberbraccio e Neuralware. Una piastra sottocutanea nel palmo che permette di usare le Smartgun. Alternativa economica ai Connettori d'Interfaccia. **Installabile come unico Cyberware in un braccio di carne. Richiede Collegamento Neurale e 1 Slot Neuralware**.	100 e$ (Premium)	3 (1d6)

Nome	Installa-zione	Descrizione	Costo	PU
Rasoio Monofilare	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Frusta monomolecolare inserita nel pollice. Arma da Mischia Media (2d6, CF 2), occultabile senza alcuna Prova. Quando in uso la mano non può impugnare nulla. **Installabile come unico Cyberware in un braccio di carne.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Scorticatori	Centro Commerciale	Opzione Cyberbraccio. Unghie in carbonio laminato con filo diagonale. Arma da Mischia Leggera (1d6, CF 2), occultabile senza alcuna Prova. Quando vengono usati la mano non può impugnare nulla. **Installabili come unico Cyberware in un braccio di carne.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Scudo Popup	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Scudo Balistico pieghevole installato nel braccio. Quando non in uso è occultato. Può essere sfoderato e rinfoderato senza alcuna Azione, purché lo scudo abbia più di 0 pf. Se sfoderato la mano non può impugnare nulla. È facilmente rimovibile e sostituibile per pulizia o riparazioni. **Richiede Cyberbraccio e 3 Slot**. Vedere PAG. 183.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Tecnoscanner	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Uno scanner capace di analizzare vari tipi di macchinari e dispositivi elettronici, assistere nelle riparazioni o in altri lavori. Aggiunge +2 alle Abilità Cybertecnologia, Elettronica e Sicurezza, Tecnologia degli Aeromobili, Tecnologia dei Veicoli Terrestri, Tecnologia delle Armi, Tecnologia delle Imbarcazioni e Tecnologia di Base. **Richiede Cyberbraccio e 3 Slot**. Installazioni multiple non sono cumulative.	500 e$ (Oneroso)	7 (2d6)
Videocamera	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Videocamera a comparsa montata nella spalla, che opera in modo indipendente dall'utente. Registra audio e video su un Chip di Memoria interno o un Agent collegato. Occultabile senza alcuna Prova. Estrarla e riporla richiede un'Azione. **Richiede Cyberbraccio e 2 Slot.**	500 e$ (Onerosa)	7 (2d6)
Wolvers	Clinica	Opzione Cyberbraccio. Artigli retrattili in carbonio laminato che escono dalle nocche. Arma da Mischia Pesante (3d6, CF 2), occultabile senza alcuna Prova. Quando in uso la mano non può impugnare nulla. **Installabili come unico Cyberware in un braccio di carne.**	500 e$ (Onerosi)	7 (2d6)
Cybergamba	Ospedale	Gamba artificiale. Può non essere accoppiata. **Include 3 Slot per Opzioni da Cybergamba o Cyberarto** e un Piede Standard che non causa Perdita d'Umanità e non richiede Slot. Molte Opzioni Cybergamba devono essere accoppiate (comprate due volte e installate in entrambe le gambe, PU individuale).	100 e$ (Premium)	3 (1d6)
Piede Standard	Clinica	Simile a un normale piede. Può essere installato su una gamba di carne e non conta per la quantità di cyberware inserita. **Non richiede Slot.**	100 e$ (Premium)	2 (1d6/2 arrotondato per eccesso)
Jump Booster	Clinica	Opzione cybergamba. Idrauliche nelle gambe, che negano la penalità al movimento in salto. **Richiede due Cybergambe e deve essere accoppiato.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Piede Artigliato	Clinica	Opzione Cybergamba. Lama inserita nel piede. Arma da Mischia Leggera, occultabile senza alcuna Prova. **Installabile come unico cyberware in una gamba di carne.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Piede Grip	Clinica	Opzione Cybergamba. Piedi ricoperti con materiali all'avanguardia ad alta aderenza. Nega la penalità al movimento arrampicandosi. **Richiede due Cybergambe e deve essere accoppiato.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Piede Palmato	Clinica	Opzione Cybergamba. Membrane tra le dita, che negano la penalità al movimento nuotando. **Richiede due Cybergambe e deve essere accoppiato.**	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Piede Pattino	Clinica	Opzione Cybergamba. Rollerblade occultabile nel piede. Aumenta di 6m la velocità in Corsa. **Richiede due Cybergambe e deve essere accoppiato**.	500 e$ (Oneroso)	3 (1d6)
Copertura Plastica	Centro Commerciale	Opzione Cyberarto. Copertura plastica, disponibile in molti colori e disegni. **Richiede Cyberbraccio o Cybergamba, ma nessuno Slot**.	100 e$ (Premium)	0 (N/A)
Copertura RealSkinn™	Centro Commerciale	Opzione Cyberarto. Copertura in pelle artificiale. **Richiede Cyberbraccio o Cybergamba, ma nessuno Slot**.	500 e$ (Onerosa)	0 (N/A)
Copertura Superchrome®	Centro Commerciale	Opzione Cyberarto. Copertura metallica cromata. Aggiunge +2 a Guardaroba e Stile (bonus non cumulativo). **Richiede Cyberbraccio o Cybergamba, ma nessuno Slot.**	1.000 e$ (Molto Onerosa)	0 (N/A)
Schermatura Rinforzata	Clinica	Opzione Cyberarto. L'arto e le opzioni installate in esso non possono essere disattivati da impulsi EMP e programmi, eccetto i Black ICE. **Richiede Cyberbraccio o Cybergamba**.	1.000 e$ (Molto Onerosa)	3 (1d6)

Borgware

Nome	Installazione	Descrizione	Costo	PU
Innesto MultiOttico	Ospedale	L'utente può installare fino a 5 Cyberocchi aggiuntivi. Non è possibile avere più di un Innesto Multiottico. I Cyberocchi sono venduti e installati separatamente.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)
Innesto Spalla Artificiale	Ospedale	L'utente può montare due Cyberbraccia sotto le braccia normali. Non è possibile installare più di un Innesto Spalla Artificiale.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)
Modulo Sensori	Clinica	Coppia di antenne piatte montate ai lati della testa, dette "Orecchie da Coniglio", che migliorano il Sistema Cyberudito. Possono montare fino a 5 Opzioni Cyberudito. Non è possibile avere più di un Modulo Sensori. **Richiede Sistema Cyberudito, ma nessuno Slot**.	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)
Telaio Lineare ß (Beta) Impiantato	Ospedale	Esoscheletro pesantemente rinforzato e telaio con potenti muscoli idraulici e in myomar. • Porta il FIS dell'utente a 14; • Aumenta PF, Soglie Ferita e Tiro della Morte; • Il FIS non può superare 15. • **Richiede FIS 8 e due Lacci Osseo-Muscolari.**	5.000 e$ (Lussuoso)	14 (4d6)
Telaio Lineare ∑ (Sigma) Impiantato	Ospedale	Esoscheletro rinforzato e telaio con muscoli idraulici e in myomar. • Porta il FIS dell'utente a 12; • Aumenta PF, Soglie Ferita e Tiro della Morte; • Il FIS non può superare 13. • **Richiede FIS 6 e un Laccio Osseo-Muscolare.**	1.000 e$ (Molto Oneroso)	14 (4d6)

Hardware per Cyberdeck

DATA

Un pezzo di Hardware per Cyberdeck richiede un solo Slot Opzioni a meno che sia indicato diversamente.

Nome	Descrizione	Costo
Barriera KRASH	Un Cyberdeck con la Barriera KRASH è immune agli effetti dei Programmi che costringono un Netrunner a Scollegarsi. **Richiede 2 Slot Hardware.**	100 e$ (Premium)
Blocco DNA	Questa modifica permette di bloccare e sbloccare il Cyberdeck con un'impronta digitale, la retina, un campione di sangue o un'altra chiave biometrica, in base al modello. Per usarlo senza chiave occorre una Prova di Elettronica e Sicurezza VD 17. **Richiede 2 Slot Hardware.**	100 e$ (Premium)
Cavi Isolati	Un Cyberdeck con Cavi Isolati non può prendere fuoco né incendiare i vestiti a causa dell'effetto di un Programma.	100 e$ (Premium)
Circuiti Rinforzati	Un Cyberdeck con Circuiti Rinforzati non può essere reso temporaneamente o definitivamente inoperativo, né distrutto, da EMP, Microonde o Programmi non Black ICE.	100 e$ (Premium)
Disco di Backup	Quando installato, il Disco di Backup "salva" tutti i Programmi Boost, Difensivi e Offensivi non Black ICE quando vengono Distrutti, copiandoli un attimo prima della fine. Come Azione IRL, il Netrunner può reinstallare un Programma "salvato" nel proprio deck, se ha lo Slot per farlo. I programmi recuperati con limitazioni "una volta per Netrun" sono nello stesso stato in cui erano al momento del salvataggio. Quindi non puoi Distruggere la tua Armor per riutilizzarla, capito? **Richiede 2 Slot Hardware**.	100 e$ (Premium)
Portata Migliorata	Questo Cyberdeck può collegarsi a punti d'accesso fino a 8m di distanza.	100 e$ (Premium)

Programmi

Boost

Nome	Classe	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Eraser	Boost	0	0	7	+2 a tutte le Prove di Cloak finché è Rezzato.	20 e$ (Comune)
	Icona: un globo rosa che emette piccole bolle di sapone.					
See Ya	Boost	0	0	7	+2 a tutte le Prove di Mapper finché è Rezzato.	20 e$ (Comune)
	Icona: una scintillante lente d'ingrandimento d'argento che ruota.					
Speedy Gonzalvez	Boost	0	0	7	+2 Velocità finché è Rezzato.	100 e$ (Premium)
	Icona: una scia di polvere che appare dietro il Netrunner mentre si muove.					
Worm	Boost	0	0	7	+2 a tutte le Prove di Backdoor finché è Rezzato.	50 e$ (Costoso)
	Icona: un verme meccanico dorato con occhi verde neon.					

Difensivi

Nome	Classe	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Armor	Difensiva	0	0	7	Finché è Rezzato, questo Programma riduce di 4 i danni al cervello. È possibile mantenerne attiva una sola Copia. Ogni Copia può essere usata un'unica volta per Netrun.	50 e$ (Costoso)
Icona: un'armatura dorata traslucida indossata dal Netrunner.						
Flak	Difensiva	0	0	7	Finché è Rezzato, riduce a 0 l'ATT di tutti i programmi nemici Offensivi non Black ICE. È possibile mantenerne attiva una sola Copia. Ogni Copia può essere usata un'unica volta per Netrun.	50 e$ (Costoso)
Icona: una nube accecante di luci multicolori che ruotano attorno al Netrunner.						
Shield	Difensiva	0	0	7	Impedisce al primo colpo subito da un Programma non Black ICE di causare danni al cervello; quindi si Derezza. È possibile mantenerne attiva una sola Copia. Ogni Copia può essere usata un'unica volta per Netrun.	20 e$ (Comune)
Icona: una scintillante barriera d'energia argentata che circonda il Netrunner.						

Offensivi

Nome	Classe	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Banhammer	Offensiva Anti-Programma	1	0	0	Infligge 3d6 REZ ai Programmi non Black ICE o 2d6 REZ ai Black ICE.	50 e$ (Costoso)
Icona: un enorme martello bianco e luminoso impugnato dal Netrunner.						
Sword	Offensiva Anti-Programma	1	0	0	Infligge 2d6 REZ ai Programmi non Black ICE o 3d6 REZ ai Black ICE.	50 e$ (Costoso)
Icona: una katana d'energia che appare in mano al Netrunner.						
DeckKRASH	Offensiva Anti-Operatore	0	0	0	Il Netrunner nemico viene Scollegato a forza dall'Architettura, subendo gli effetti di tutti i Black ICE Attivi che ha incontrato.	100 e$ (Premium)
Icona: un candelotto di dinamite da cartone animato che il Netrunner lancia.						
Hellbolt	Offensiva Anti-Operatore	2	0	0	Infligge 2d6 danni al cervello del bersaglio e incendia il suo Cyberdeck, a meno che non sia isolato, e i suoi vestiti. Finché la vittima non usa un'Azione IRL per soffocare il fuoco perde 2 PF per Round. Diverse copie del programma non sono cumulative.	100 e$ (Premium)
Icona: un getto di fuoco cremisi che parte dalla mano del Netrunner.						
Nervescrub	Offensiva Anti-Operatore	0	0	0	INT, RIF e DES del bersaglio vengono ridotti di 1d6 ciascuno (minimo 1) per un'ora. L'effetto è psicosomatico e non ha conseguenze permanenti.	100 e$ (Premium)
Icona: una sfera cromata crepitante di elettricità lanciata dal Netrunner.						

Nome	Classe	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Poison Flatline	Offensiva Anti-Operatore	0	0	0	Distrugge un singolo Programma non Black ICE, scelto a caso, installato nel Cyberdeck del bersaglio.	100 e$ (Premium)
	Icona: un raggio di luce verde al neon che parte dalle dita del Netrunner.					
Superglue	Offensiva Anti-Operatore	2	0	0	Il bersaglio non può inoltrarsi più a fondo nell'Architettura né Scollegarsi in sicurezza per 1d6 Round (può ancora Scollegarsi a forza). Ogni copia può essere usata una sola volta per Netrun.	100 e$ (Premium)
	Icona: un ammasso di colla rossa scagliato dalla mano del Netrunner.					
Vrizzbolt	Offensiva Anti-Operatore	1	0	0	Infligge 1d6 danni al cervello del bersaglio e riduce di 1 il numero di Azioni NET che può effettuare nel suo Turno successivo (minimo 2).	50 e$ (Costoso)
	Icona: una doppia elica di scintillante luce al neon che parte dalle dita del Netrunner.					

DATA

I Black ICE richiedono 2 Slot Opzioni del Cyberdeck. Tutti gli altri programmi solo 1.

Black Ice

Nome	Classe	PER	VEL	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Cerbero (Hellhound)	Black ICE Anti-Operatore	6	6	6	2	20	Infligge 2d6 danni al cervello del Netrunner e incendia il suo Cyberdeck, a meno che non sia isolato, e i vestiti. Finché la vittima non usa un'Azione IRL per soffocare il fuoco perde 2 PF per Round. Diverse copie del programma non sono cumulative.	500 e$ (Oneroso)
	Icona: un grosso lupo di metallo nero, con occhi bianchi luccicanti e fiamme che corrono per tutto il corpo. Ripete il nome del Netrunner con una voce metallica e gracchiante.							
Cobra	Black ICE Anti-Operatore	4	6	2	2	15	Distrugge un singolo Programma, scelto a caso, installato nel Cyberdeck del bersaglio.	100 e$ (Premium)
	Icona: un cobra egiziano dorato, che sputa raggi di luce verde al neon.							
Kraken	Black ICE Anti-Operatore	6	2	8	4	30	Infligge 3d6 danni al cervello del Netrunner che, per il Turno seguente, non potrà inoltrarsi più a fondo nell'Architettura né Scollegarsi in sicurezza (può ancora Scollegarsi a forza).	1.000 e$ (Molto Oneroso)
	Icon: un ammasso di tentacoli arancioni che sbucano dai muri, con le ventose ricoperte di melma rossa e collosa.							
Lich	Black ICE Anti-Operatore	8	2	6	2	25	INT, RIF e DES del bersaglio vengono ridotti di 1d6 ciascuno (minimo 1) per un'ora. L'effetto è psicosomatico e non ha conseguenze permanenti.	500 e$ (Oneroso)
	Icona: uno scheletro metallico con vesti nere e le mani ricoperte di anelli ossidati che sfrigolano di elettricità.							

Nome	Classe	PER	VEL	ATT	DIF	REZ	Effetto	Costo
Raven	Black ICE Anti-Operatore	6	4	4	2	15	Derezza un singolo Programma Difensivo, scelto a caso, tra quelli Attivi del Netrunner, poi infligge 1d6 danni al cervello.	50 e$ (Costoso)
Icona: un corvo con un'armatura di piastre, che porta una lancia bianca splendente.								
Scorpion	Black ICE Anti-Operatore	2	6	2	2	15	La VEL del Netrunner viene ridotta di 1d6 (minimo 1) per un'ora. L'effetto è psicosomatico e non ha conseguenze permanenti.	100 e$ (Premium)
Icona: un piccolo scorpione nero, che sibila forte quando il Netrunner avversario parla.								
Skunk	Black ICE Anti-Operatore	2	4	4	2	10	Finché questo programma non viene Derezzato, il Netrunner colpito subisce -2 a tutte le Prove di Bypass. Ogni Skunk può colpire un solo Netrunner alla volta, ma gli effetti di più copie sono cumulativi.	500 e$ (Oneroso)
Icona: una puzzola stile cartone animato, che cammina eretta e segue il Netrunner fin troppo da vicino.								
Sprite	Black ICE Anti-Operatore	4	4	4	2	15	Infligge 1d6 danni al cervello del bersaglio e riduce di 1 il numero di Azioni NET che può effettuare nel suo Turno successivo (minimo 2).	50 e$ (Costoso)
Icona: una sfera di luce con un singolo occhio minuscolo che sfrigola di energia.								
Titan	Black ICE Anti-Operatore	2	2	8	4	25	Infligge 3d6 danni al cervello del Netrunner e lo Scollega a forza dall'Architettura, facendogli subire gli effetti di tutti i Black ICE Attivi che ha incontrato (Giant escluso).	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Icona: due piedi enormi che torreggiano sopra il Netrunner.								
Dragon	Black ICE Anti-Programma	6	4	6	6	30	Infligge 6d6 REZ a un Programma. Se questo danno è sufficiente a Derezzarlo, lo Distrugge.	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Icona: un drago robotico con scaglie dorate ricoperto di scariche elettriche.								
Killer	Black ICE Anti-Programma	4	8	6	2	20	Infligge 4d6 REZ a un Programma. Se questo danno è sufficiente a Derezzarlo, lo Distrugge.	500 e$ (Oneroso)
Icona: un samurai robotico con occhi rossi e armato di una katana luminescente.								
Sabertooth	Black ICE Anti-Programma	8	6	6	2	25	Infligge 6d6 REZ a un Programma. Se questo danno è sufficiente a Derezzarlo, lo Distrugge.	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Icona: un enorme felino con scintillanti zanne bianche.								

Comprare un'Architettura di Rete

Numero di Piani

Numero di Piani	Nodi di Controllo Massimi	Portatile?	Costo per Piano
3-6	2	Sì	1.000 e$ (Molto Oneroso)
7-12	3	No	5.000 e$ (Lussuoso)
13-18	N/A	No	10.000 e$ (Superlussuoso)

Aggiungere Password, Nodi di Controllo e File

VD per il Netrunner	Costo
VD 6	500 e$ (Oneroso)
VD 8	1.000 e$ (Molto Oneroso)
VD 10	5.000 e$ (Lussuoso)
VD 12	10.000 e$ (Superlussuoso)

Aggiungere Demoni e altri Black ICE

È possibile installare due o tre Black ICE sullo stesso Piano, ma il prezzo aumenta. Installandone due, il costo di ciascuno raddoppia, con tre triplica. Non è possibile installare più di un Demone per Piano e sono inoltre limitati a uno ogni sei Piani dell'Architettura di Rete.

Nome	REZ	Interfaccia	Azioni NET	Combattimento	Costo
Imp	15	3	2	14	1.000 e$ (Molto Oneroso)
	Icona: una piccola sfera di luce arancione con le corna rosse.				
Ifrit	25	4	3	14	5.000 e$ (Lussuoso)
	Icona: un enorme uomo nero dal fisico atletico con un elegante completo da sera, fez e pugnale.				
Balron	30	7	4	14	10.000 e$ (Superlussuoso)
	Icona: un colossale mostro umanoide, con un braccio nero futuristico o ricoperto di tentacoli verdi che sibilano e luccicano.				

Aggiungere Difese ai Nodi di Controllo

VD per Neutralizzare con Elettronica e Sicurezza	Costo
VD 9	500 e$ (Oneroso)
VD 13	1.000 e$ (Molto Oneroso)
VD 17	5.000 e$ (Lussuoso)
VD 21	10.000 e$ (Superlussuoso)

Difese Attive

Tipo	Descrizione	Innesco Standard	Dati
Drone Aereo Grande	È dotato di due delle seguenti: • Pistola a Dardi con 8 Frecce Avvelenate • Pistola Molto Pesante con 8 Proiettili Perforanti • Telecamera d'Osservazione **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 21 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	VEL 6 • PF 20 Perimetro dell'Area Protetta
Drone Ragno	È dotato di due delle seguenti: • Lanciagranate con 2 Granate Lacrimogene • Arma da Mischia Molto Pesante • Mitra Pesante con 40 Proiettili Base • Telecamera d'Osservazione **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 21 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	VEL 4 • PF 40 Perimetro dell'Area Protetta
Drone Terrestre	Disponibile in vari modelli (sferico, cingolato, con ruote o serpente). È dotato di due delle seguenti: • Pistola Molto Pesante con 8 Proiettili Perforanti • Mitra con 30 Proiettili Base • Telecamera d'Osservazione **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 21 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	VEL 4 • PF 30 Perimetro dell'Area Protetta
Mini Drone Aereo	È dotato di una delle seguenti: • Pistola a Dardi con 8 Frecce Avvelenate • Pistola Molto Pesante con 8 Proiettili Perforanti • Telecamera d'Osservazione **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	VEL 6 • PF 15 Perimetro dell'Area Protetta
Sciame di Droni Aerei	Minuscoli droni volanti, grandi quanto zanzare, con armi a nanocavo. L'intera nube è considerata una singola creatura con un'Arma da Mischia Molto Pesante. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	VEL 8 • PF 15 Perimetro dell'Area Protetta

▶ Difese Fisse ◀

Tipo	Descrizione	Innesco Standard	Dati
Arma da Mischia Automatica	Un'Arma da Mischia Molto Pesante autonoma, di solito collocata in un angolo della stanza. Spesso è una fresa ad acqua industriale o un monocavo rotante. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido. L'arma continua ad attaccare finché tutti i bersagli sono morti o oltre portata, oppure viene presentato un badge valido.	Combattimento 14 PF 25 Perimetro dell'Area Protetta
Sciame Sanguinario Automatico	Sistemi automatici disperdono uno sciame di naniti, simile a una nebbia rossa, nella stanza. I naniti inalati attaccano la vittima legandosi all'emoglobina e creando dei coaguli. I filtri per gas bloccano anche lo sciame. Chi si trova nell'Area Protetta deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 15 o subire 3d6 danni diretti ai PF. L'armatura non viene ablata. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 21 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido.	Singolo attacco contro tutti i bersagli. Perimetro dell'Area Protetta
Torretta Automatica	Quest'arma autonoma viene, di solito, montata sul soffitto per avere il massimo campo di tiro. È possibile dotarla di ogni tipo di Arma a Distanza, ma comunemente una tra le seguenti: • Fucile d'Assalto con 25 Proiettili Base • Lanciafiamme con 4 Cartucce a Pallini Incendiarie • Mitra Pesante con 40 Proiettili Base • Pistola a Dardi con 8 Frecce Avvelenate • Pistola Molto Pesante con 8 Proiettili Perforanti **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'area senza un badge o pass valido. L'arma continua ad attaccare finché tutti i bersagli sono morti o oltre portata, oppure viene presentato un badge valido.	Combattimento 14 PF 25 Perimetro dell'Area Protetta

▶ Difese Ambientali ◀

Tipo	Descrizione	Innesco Standard	Dati
Ascensore con Gas Soporifero	Questa difesa sigilla ermeticamente tutte le aperture dell'area e la trappola si colloca in cima all'Ordine d'Iniziativa. Nel suo Turno chi si trova nell'Area Protetta deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe VD 13. Chi fallisce cade Privo di Sensi, ma si sveglia se subisce danni o qualcun altro usa un'Azione per scuoterlo. La trappola può essere disattivata riducendola a 0 PF prima che tutti svengano. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Un bersaglio entra nell'Area Protetta.	PF 60 Percezione VD 17 per notarle Perimetro dell'Area Protetta
Battitori	Griglia di pistoni d'acciaio che calano in gruppo dal soffitto o emergono dai muri, infliggendo 6d6 danni al Corpo dei bersagli (ridotti dall'armatura). **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Il bersaglio mette piede sulla griglia.	PF 20 Percezione VD 17 per notarli CF 1 Perimetro dell'Area Protetta

Tipo	Descrizione	Innesco Standard	Dati
Botola	Una sezione del pavimento ha un contrappeso e si apre su una fossa. Un bersaglio può tentare di salvarsi con una Prova d'Atletica VD 15. Se ha Mano Rampino o una Pistola con Rampino accessibile non serve alcuna Prova. Il fondo della fossa può avere una griglia di nanocavo o spuntoni che causano 6d6 danni al Corpo (ridotti dall'armatura). **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto.**	Il bersaglio mette un piede sulla botola.	Percezione VD 17 per notarla Perimetro dell'Area Protetta
Goop	Una serie di ugelli spruzzano uno spesso collante attorno ai piedi e alle gambe del bersaglio, riducendone la VEL di 2d6 finché non esce dall'Area Protetta o distrugge la sostanza. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto**	Il bersaglio entra nell'Area Protetta.	PF 10 Percezione VD 17 per notarli CF 1 Perimetro dell'Area Protetta
Griglia Laser	Una stretta griglia laser viene proiettata da soffitto e pareti. Toccarla equivale a subire un colpo da un'Arma da Mischia Molto Pesante. Se è visibile può essere superata con una Prova di Contorsionismo VD 17. In caso di fallimento si tocca un laser. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 17 e 5 minuti.**	Il bersaglio entra nell'Area Protetta o si avvicina entro 2m.	Percezione VD 17 per notarla Perimetro dell'Area Protetta
Pannelli Stordenti	Pannelli simili a quadri o lavagne inseriti nei muri. Quando attivati emettono un lampo stordente di luce e suono. Chi si trova nell'area deve superare una Prova di Resistere a Tortura/Droghe o subire le Ferite Critiche Occhio Danneggiato e Orecchio Danneggiato per 1 minuto. Queste Ferite Critiche non causano Danni Bonus. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto.**	Un bersaglio arriva entro 2m da un pannello. L'area d'effetto è un quadrato 10×10m centrato sul pannello.	PF 5 Percezione VD 17 per notarli Perimetro dell'Area Protetta
Pavimento Elettrificato	Questa griglia viene inserita nel pavimento e, quando attivata, genera scariche da 6d6 contro il Corpo del bersaglio. L'armatura le riduce, ma non viene ablata. La vittima subisce un'altra scarica alla fine di ogni suo Turno successivo finché non lascia la zona. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto.**	Il bersaglio mette piede sulla griglia.	PF 20 Percezione VD 17 per notarlo Perimetro dell'Area Protetta
Pavimento Intrappolante	Questa rete di nanocavi sembra un comune tappeto. Una volta attivata si avvolge attorno ai piedi e alle gambe del bersaglio, riducendone la VEL di 1d6 finché questi non si allontana dal tappeto o lo distrugge. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto.**	Il bersaglio mette un piede sul tappeto.	PF 20 Percezione VD 17 per notarlo CF 1 Perimetro dell'Area Protetta
Pavimento Scivoloso	Una serie di ugelli spruzzano un liquido molto scivoloso sul pavimento. Chi esegue un Movimento nell'area deve superare una Prova d'Atletica VD 15 o cadere Prono. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 13 e 1 minuto.**	Il bersaglio entra nell'Area Protetta.	PF 10 Percezione VD 17 per notarlo Perimetro dell'Area Protetta
Telecamere d'Osservazione	Vedono in condizioni di Bassa Luminosità, Infrarosso e UV e forniscono le immagini a un Demone o alla sicurezza. **Per neutralizzare, Elettronica e Sicurezza VD 9 e 1 minuto.**	Il bersaglio entra nella stanza.	PF 5 Percezione VD 17 per notarle Coprono un'intera stanza o corridoio

Servizi e Intrattenimento

Servizio/Intrattenimento	Costo
Bevuta, Bar Malfamato	10 e$ (Economica)
Bevuta, Bar Decente	10 e$ (Economica)
Bevuta, Bar Eccellente	20 e$ (Comune)
Bevuta, Bar dei Dirigenti	50 e$ (Costosa)
Bioscultura (Standard)	500 e$ (Onerosa)
Bioscultura (Insolita)	1.000 e$ (Molto Onerosa)
Braindance	20 e$ (Comune)
Braindance Interattiva	50 e$ (Costosa)
Concerto / Evento Sportivo	100 e$ (Premium)
Film al Cinema	20 e$ (Comune)
Hotel (a notte)	100 e$ (Premium)
Hotel di Lusso (a notte)	500 e$ (Oneroso)
Installazione Cyberware di Recupero (Centro Commerciale)	100 e$ (Premium)
Installazione Cyberware di Recupero (Clinica)	500 e$ (Onerosa)
Installazione Cyberware di Recupero (Ospedale)	1.000 e$ (Molto Onerosa)
Mangiare Fuori, Fast Food	10 e$ (Economico)
Mangiare Fuori, Ristorante Buono	20 e$ (Comune)
Mangiare Fuori, Ristorante Eccellente	50 e$ (Costoso)
Mangiare Fuori, Ristorante di Prima Classe	500 e$ (Oneroso)
Servizi Professionali, Buoni (all'ora)	100 e$ (Premium)
Servizi Professionali, Eccellenti (all'ora)	500 e$ (Onerosi)
Servizi Professionali, di Prima Classe (a lavoro)	5.000 e$ (Lussuosi)
Taxi	20 e$ (Comune)
Terapia (Perdita d'Umanità Standard)	500 e$ (Onerosa)
Terapia (Perdita d'Umanità Estrema)	1.000 e$ (Molto Onerosa)
Terapia (Dipendenza)	1.000 e$ (Molto Onerosa)
Trattamento Ospedaliero (VD 10)	50 e$ (Costoso)
Trattamento Ospedaliero (VD 13)	100 e$ (Premium)
Trattamento Ospedaliero (VD 15)	500 e$ (Oneroso)
Trattamento Ospedaliero (VD 17+)	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Trauma Team (Argento, al mese)	500 e$ (Oneroso)
Trauma Team (Executive, al mese)	1.000 e$ (Molto Oneroso)
Videogioco	50 e$ (Costoso)

STILE DI VITA E ALLOGGIO

Lo Stile di Vita determina cosa si mangia e come ci si diverte. **Ogni spesa non inclusa nello Stile di Vita per cui si è pagato all'inizio del mese viene gestita separatamente dal GM.**

Chi non paga all'inizio del mese ha una settimana per mettersi in regola, dopo di che dovrà effettuare un Tiro della Morte al giorno finché non lo fa. Vivere a Kibble costa solo 100 e$ al mese. Non si muore di fame, ma l'unica differenza tra certe marche di Kibble e il cibo per cani è il sapore artificiale di cheeseburger.

Stile di Vita	Cosa Prevede	Costo Mensile
Kibble	Mangi cose orribili, che non daresti neppure al tuo cane. Una volta al mese vai al cinema o ti puoi godere una braindance.	100 e$
Prepak Scadente	Mangi cibo con un sapore migliore del Kibble. Ogni weekend puoi permetterti di andare a un buon bar, a una festa o a mangiare in un buon ristorante.	300 e$
Prepak di Qualità	Il cibo è al livello di molti ristoranti e, anche se artificiale, ha lo stesso sapore di quello vero. Una volta al mese puoi andare a un concerto o evento sportivo dal vivo.	600 e$
Cibo Fresco	Mangi cibo vero. Una volta al mese, se sei stanco o lontano da casa, puoi andare in albergo senza preoccuparti delle spese. Frequenti i bar per dirigenti e, una volta al mese, pranzi in ristoranti di prima classe.	1500 e$

ALLOGGIO

Ogni tanto bisogna dormire, se possibile in un luogo comodo e sicuro.

All'inizio di ogni mese, il Personaggio deve pagare per Alloggio e Stile di Vita. Se è costretto a scegliere, meglio essere sfrattato che morire di fame.

Chi non riesce a dormire almeno 6 ore al giorno subisce una penalità di -2 a tutte le Prove, finché non riposa il giusto.

Chi dorme in luoghi scomodi, si sveglia affaticato, subendo una penalità aggiuntiva di -2 a tutte le Prove, finché non recupera dalla fatica. Non lo ucciderà, ma non è neppure piacevole.

Cosa significa dormire in luoghi scomodi?

1. **Affollamento**. Dormire in una casa con un numero di persone superiore a 1 + il numero di stanze da letto; individui in criostasi e cadaveri non contano. L'eccezione sono gli hotel a capsule, dove dormire in più di uno per cubicolo causa sempre affaticamento.
2. **Dormire sulla strada**. A meno di superare una Prova di Tempra VD 15, chi dorme sulla strada si sveglia affaticato. Inoltre vuol dire cercare guai.
3. **Dormire all'aperto**. A meno di superare una Prova di Survivalismo VD 15, chi dorme sotto le stelle si sveglia affaticato. A differenza di quando si dorme in strada, altri possono tentare la Prova per conto del Personaggio. È utile avere un Nomade per amico.

▶ I Bei Soldi: Immobiliare ◀

È probabile che l'alloggio sia la spesa più grossa ogni mese. Un Personaggio potrebbe iniziare dormendo in un container fuori città, per risparmiare abbastanza da permettersi una casa migliore in breve tempo.

Oppure si può giocare un Corporativo, così da non dover mai pagare l'affitto e vivere comodi e sicuri da subito... basta vendere l'anima agli schiavisti corporativi!

Ricordate,
il gioco è truccato.

Proprietà	Affitto (al mese)	Acquisto
Vivere sulla Strada	N/A	N/A
Vivere sulla Strada in un Veicolo	N/A	N/A
Hotel a Capsule	500 e$	N/A
Container	1.000 e$	15.000 e$
Monolocale	1.500 e$	25.000 e$
Trilocale	2.500 e$	35.000 e$
Conapt Corporativo	Fornito dalla Corp	N/A
Conapt Esclusivo	7.500 e$	85.000 e$
Attico di Lusso	15.000 e$	150.000 e$
Casa in una Beaverville Corporativa	Fornita dalla Corp	200.000 e$
McMansion in una Beaverville Corporativa	Fornita dalla Corp	500.000 e$

Vivere Sulla Strada

Chi dorme sulla Strada si sveglia sempre affaticato (-2 a tutte le Prove finché non si riposa per bene) a meno che superi una Prova di Tempra VD 15. Inoltre, dormire sulla strada significa cercare guai. Non si ha sicurezza, riscaldamento o elettricità e non si possiede altro oltre a ciò che si riesce a trasportare. Nessuno lo farebbe se avesse una macchina.

Vivere sulla Strada in un Veicolo

Vivere sulla strada è pericoloso e occorre un veicolo completamente chiuso per farlo. La sicurezza è limitata, a meno di avere gli Upgrade Sicurezza e Vetri Antiproiettile, ma c'è spazio dove lasciare le proprie cose e un letto (gonfiabile o normale). **Tuttavia, se non si supera una Prova di Tempra VD 15, ci si sveglia affaticati (-2 a tutte Prove finché non si riposa per bene)**. C'è elettricità, ma niente acqua corrente, a meno che il veicolo sia progettato per viverci dentro. Non si può dormire in macchina nelle Zone di Livello Corporativo, Dirigenziale o Moderato senza venire costretti ad andarsene dalla sicurezza, armi in pugno. Bisogna parcheggiare nelle Zone di Combattimento o nei Sobborghi.

Hotel a Capsule

Gli Hotel a Capsule o "Hotel Bara" si trovano nelle Zone di livello Corporativo, Moderato e di Combattimento. È il modo più economico per vivere in città. Si tratta di stanze singole, senza finestre, con una bella serratura, dove si possono toccare entrambi i muri allargando le braccia. Mobili a scomparsa escono dalle pareti di queste celle, permettendo di passare in un attimo da un tavolo con sgabello a un letto con televisore. Inoltre, si può nascondere il contenuto della propria borsa dietro al letto quando si chiude la capsula. **Dormire in più di una persona per cubicolo fa sì che tutti riposino male e si sveglino affaticati (-2 a tutte le Prove finché non si riposa per bene)**. In fondo al corridoio, superati i cubicoli vicini, c'è una sala comune con acqua corrente e un bagno con docce. Anche solo avvicinarsi a questo spazio è una cattiva idea, se non si è legati alla gang giusta. Molti conservano tre bottiglie vuote nella propria "stanza" per evitare di andare al bagno. Le bottiglie vengono vuotate dalla finestra all'estremità opposta del corridoio. Chi possiede un veicolo e vive qui, probabilmente parcheggia in strada.

Container

I Container si trovano nei Sobborghi, nel Perimetro Reclamato e nella Zona di Combattimento. Offrono molto spazio per conservare le proprie cose, un letto comodo, scrivania, elettricità, frigo, microonde e un lavello, il tutto protetto da una robusta serratura. Nelle Zone di Combattimento il pericolo arriva appena si mette piede fuori "di casa", mentre i Sobborghi sono più sicuri. Bagni, docce e lavanderia sono in comune tra tutti i Container impilati nei pressi. Chi possiede un veicolo, di solito lo parcheggia in strada. Nella Zona di Combattimento a volte si è vittime di furti, mentre i Sobborghi *dovrebbero* essere sicuri.

DATA

La moda di usare i container come abitazioni nasce dai Nomadi, che vi ospitarono i rifugiati della 4ª Guerra Corporativa.

Monolocale

I Monolocali si trovano nelle Zone di livello Corporativo, Moderato e di Combattimento. Di solito non sono spaziosi, ma sono le prime opzioni abitative che sembrano davvero private. Hanno un letto comodo, un cucinino con piastra, forno, microonde e un grosso frigo. Inoltre c'è un bagno con doccia, dove non si rischia di essere assaliti, e un piccolo soggiorno da decorare a piacere. La lavanderia è ancora in comune con i vicini. Questi appartamenti hanno un singolo posto auto riservato, quindi il veicolo è al sicuro.

Trilocale

I Trilocali si trovano nelle Zone di livello Corporativo, Moderato e di Combattimento e hanno spazio sufficiente perché due persone ci vivano senza cavarsi i cyberocchi a vicenda. Hanno due camere da letto, una vera cucina, un bagno (per cui si finirà per litigare), un salotto abbastanza grande per un bel divano e una lavanderia interna, un vero lusso al confronto di Container e Capsule. Inoltre ci sono due posti auto riservati e i veicoli *sono* al sicuro.

Conapt Corporativo

I Conapt Corporativi si trovano nelle Zone di Livello Corporativo, in edifici controllati da una singola Corporazione. Non si possono comprare o affittare, ma è possibile viverci se si conosce un Corporativo. Sono abitazioni di lusso con due camere da letto, due bagni, cucina, sala da pranzo e un grande soggiorno che dà su un piccolo balcone, che spesso odora di fumo. La lavanderia è interna e la sorveglianza della Corp controlla ogni angolo dell'edificio, eccetto i bagni. Manomettere il sistema di sorveglianza porta a una multa di 50 e$ (Costoso) se si viene scoperti, ma lo sanno tutti che il rumore della lavatrice interferisce con i microfoni. Molti Corporativi considerano questa multa mensile come un piccolo prezzo per avere un po' di privacy e nessuno è mai stato buttato fuori per questo. Ogni Conapt ha due posti auto riservati e i veicoli *sono* al sicuro.

Conapt Esclusivo

I Conapt Esclusivi si trovano nelle Zone di livello Corporativo o Pericolo Moderato. Sono grandi appartamenti a due piani con due camere da letto, due bagni, una lussuosa camera da letto padronale al piano superiore, con bagno privato. Altri comfort includono una cucina completa, sala da pranzo, due salotti e un balcone con una bella vista sulla città. Ogni Conapt ha tre posti auto riservati, di cui uno sul tetto, perfetto per velivoli. I veicoli *sono* al sicuro.

▶ Attico di Lusso

Gli Attici di Lusso si trovano in cima agli edifici della Zona Corporativa, il massimo del lusso in città. Al piano inferiore ci sono tre camere da letto e due bagni, mentre a quello superiore c'è la camera padronale e relativo bagno. Altre comodità includono due soggiorni, una stanza per hobby, un vano accessorio, cucina completa e una grande sala da pranzo. Inoltre l'attico ha un tetto privato, con piscina, zona relax e barbecue, oltre a una piattaforma per elicotteri privata. Inoltre include quattro posti auto privati, raggiungibili con ascensore privato. I veicoli sono al sicuro. Le pulizie sono incluse per cortesia del proprietario dell'edificio.

▶ Casa in una Beaverville Corporativa

Queste case si trovano nelle Zone Dirigenziali, comunemente soprannominate Beaverville. Non è possibile affittarle, perché gli affitti fanno lievitare i prezzi delle proprietà e portano estranei nella comunità. Le strade sono pattugliate dalla sicurezza della Lazarus Corp. I proprietari ricevono quattro badge di sicurezza, che danno accesso al treno proiettile che collega la Beaverville alla Zona Corporativa e permettono di evitare di essere infastiditi dalla sicurezza mentre si fa jogging. Al di là di queste restrizioni, le Beaverville sono comunità piacevoli, con prati ben tenuti, staccionate bianche e stradine a fondo cieco, il luogo perfetto per crescere una famiglia dell'élite corporativa. Queste piccole case sono comode e pittoresche, con tre camere da letto e due bagni al pian terreno, camera padronale e bagno privato a quello superiore. Inoltre al pian terreno c'è anche anche un salotto infossato, collegato a una cucina completa, che dà su un bel patio, degno del set di una sit-com. L'erba sul fronte e sul retro è sintetica, fatta con Realtree™ e Realgrass™, gli ultimi ritrovati della Biotechnica. Le pulizie sono incluse nel prezzo. I badge della sicurezza permettono anche di accedere al country club, che si trova nella parte più lussuosa della Beaverville, ma bisogna essere invitati da un socio. Il club ha numerosi comfort, tra cui un ristorante di prima classe, bar, palestra di alto livello, campi da paddleball, tennis, golf e croquet, piscina coperta e riscaldata, piscina olimpionica, vasche riscaldate, sauna e bagno turco. Inoltre ha un grande business lounge, considerato territorio neutrale nel mondo corporativo, il luogo dove le compagnie rivali si incontrano per trattare. È dietro queste porte che si fanno i veri affari.

▶ McMansion in una Beaverville Corporativa

Oltre ai benefici di una Beaverville, **indicati sopra**, vivere un una McMansion significa abitare in uno splendido castello nei sobborghi. La magione ha tre piani, quattro camere da letto, cinque bagni, camera da letto padronale con bagno riservato, un garage per quattro auto, piattaforma per elicotteri, tre salotti con soffitto a volta, bar nel seminterrato, palestra privata e patio con piscina. L'erba è vera e il cortile viene meticolosamente curato a ogni stagione da giardinieri pagati dall'Associazione Proprietari Immobiliari. Una Beaverville deve sempre apparire al meglio. Anche il servizio di pulizie è incluso. Vivere qui è un modo per indicare a tutti che si è arrivati in cima, pagando abbastanza da poterselo permettere o ottenendo favori da amici potenti, entrambe cose molto importanti nella comunità. Al country club, a pochi passi di distanza, si riceve un trattamento preferenziale, tanto sul campo da golf quanto al ristorante o dietro le porte in cuoio naturale del business lounge. La McMansion dà diritto a sei badge di sicurezza, ma chi ci abita ha raramente motivo di usarli.

Guadagnarsi da vivere nel mondo cyberpunk

Una premessa: non è facile. Sopravvivere è un buon punto di partenza, ma *tu* vuoi di *più*. Vuoi fare soldi e comprare roba. Il gioco è truccato e l'unico modo per vincere è arricchirsi in fretta. Tutto ha un prezzo e quando sei agli inizi dovrai rubare ogni Eurodollaro su cui puoi mettere le mani solo per pagare l'affitto in tempo e non finire sulla strada.

Lavorare per Vivere (Modi di Fare Soldi)

Negli Anni Rossi, un Edgerunner può arrabattarsi in tre modi:

- Lavorando
- Lavoretti Part-Time
- Comprando e vendendo

▶ Lavorare ◀

Come tutti o quasi, devi lavorare per vivere, ma il tuo lavoro rischia di farti ammazzare in modi molto spiacevoli. Spesso, la paga ricevuta, dopo aver rivenduto tutto il possibile e diviso il bottino, è più o meno paragonabile alla probabilità di lasciarci la pelle. Ovviamente, cambia tutto in caso di lavori di merda, dove il rischio supera il guadagno.

Ok, non prendiamoci in giro. Farai cazzate di continuo. Questa è solo una linea guida per la migliore delle ipotesi.

Tipo di Lavoro	Descrizione ed Esempio	Paga (a persona)
Facile	Non prevede resistenza armata, ma non si sa mai. *Proteggere un VIP da una minaccia alla sua vita.*	500 e$
Tipico	Si prevede resistenza armata, ma gestibile. *Le pattuglie cambiano ogni quattro ore e io voglio quel diamante.*	1.000 e$
Pericoloso	Forte resistenza armata. Senza una preparazione adeguata si muore. *Infiltrarsi nella base militare, far saltare l'armeria e fuggire.*	2.000 e$

▶ Lavoretti Part-Time ◀

Quando si ha un'intera settimana libera (*di solito perché i tuoi amici si stanno riprendendo dalle ferite*) è possibile fare qualche lavoretto. La paga dipende dal Ruolo, dal Grado della propria Capacità di Ruolo e dal risultato di 1d6.

Noterai che le paghe sembrano parecchio basse. Non preoccuparti. Sei un Edgerunner, questa non è la tua fonte di guadagno principale. I soldi veri arrivano mettendo assieme una Squadra per un Lavoro.

Comunque, Cos'è un Eurodollaro?

L'Eurodollaro è la moneta in uso tra gli stati membri dell'Unione Europea. È blu, di diversi tagli e ogni banconota ha impressi chiaramente i simboli di tutti gli stati membri.

Quasi nessuno a Night City usa il nome ufficiale di Eurodollaro.

Dato che l'Unione Europea è una delle economie più stabili degli Anni Rossi, l'Eurodollaro (abbreviato e$) è lo "standard aureo" su cui tutte le altre valute sono calcolate, un po' come il dollaro americano prima del Collasso. Anche se non vengono scambiati in contanti, quasi tutte le transazioni, con chip di credito o totalmente digitali, sono calcolate in Eurodollari, poiché quasi tutti concordano sul cambio.

Lavoretti da Rocker

Tiro	Cos'hai fatto questa settimana	Cap. di Ruolo Grado 1-4	Cap. di Ruolo Grado 5-7	Cap. di Ruolo Grado 8-10
1	Suonato a un piccolo concerto locale.	200 e$	300 e$	600 e$
2	Nessuno show questa settimana.	0 e$	100 e$	300 e$
3	Suonato a un grosso show per un ricco corporativo o celebrità locale.	300 e$	500 e$	800 e$
4	Hai ricevuto le royalties del tuo ultimo caricamento sul Data Pool.	300 e$	500 e$	800 e$
5	Gruppo spalla/esibizione di supporto per un gruppo famoso.	300 e$	500 e$	800 e$
6	Apparizione sulla scena, con un bell'assegno.	200 e$	300 e$	600 e$

Lavoretti da Solitario

Tiro	Cos'hai fatto questa settimana	Cap. di Ruolo Grado 1-4	Cap. di Ruolo Grado 5-7	Cap. di Ruolo Grado 8-10
1	Guardia del corpo per un piccolo cliente.	100 e$	200 e$	500 e$
2	Guardia del corpo per un cliente importante.	200 e$	300 e$	600 e$
3	Colpo o estrazione difficile.	200 e$	300 e$	600 e$
4	Assunto come picchiatore da Fixer, Corp o Gang.	100 e$	200 e$	500 e$
5	Hai attirato attenzioni indesiderate e ti sei dovuto nascondere.	0 e$	100 e$	300 e$
6	Normale routine da scagnozzo per una Corp locale.	100 e$	200 e$	500 e$

Lavoretti da Netrunner

Tiro	Cos'hai fatto questa settimana	Cap. di Ruolo Grado 1-4	Cap. di Ruolo Grado 5-7	Cap. di Ruolo Grado 8-10
1	Hai crackato un piccolo sistema e venduto i dati.	100 e$	200 e$	500 e$
2	Hai crackato un grosso sistema corporativo e venduto i dati.	200 e$	300 e$	600 e$
3	Pensavi ad altro e non hai combinato nulla.	0 e$	100 e$	300 e$
4	Hai trovato dei file di valore in un sistema abbandonato e li hai venduti.	200 e$	300 e$	600 e$
5	Hai infettato un grosso sistema con un ransomware e sei stato pagato per disinstallarlo.	200 e$	300 e$	600 e$
6	Hai sabotato o disabilitato un grosso sistema per un cliente anonimo.	200 e$	300 e$	600 e$

Lavoretti da Tecnico

Tiro	Cos'hai fatto questa settimana	Cap. di Ruolo Grado 1-4	Cap. di Ruolo Grado 5-7	Cap. di Ruolo Grado 8-10
1	Questa settimana niente.	0 e$	100 e$	300 e$
2	Hai ricostruito tecnologia recuperata dalla Zona di Combattimento.	100 e$	200 e$	500 e$
3	Hai aiutato un cliente a entrare da qualche parte o a installare un sistema di sicurezza.	200 e$	300 e$	600 e$
4	Piccole modifiche o riparazioni di cybertecnologia.	100 e$	200 e$	500 e$
5	Piccole modifiche o riparazioni ad alcune armi.	100 e$	200 e$	500 e$
6	Hai sabotato o disabilitato qualcosa per un cliente.	100 e$	200 e$	500 e$

Lavoretti da Meditech

Tiro	Cos'hai fatto questa settimana	Cap. di Ruolo Grado 1-4	Cap. di Ruolo Grado 5-7	Cap. di Ruolo Grado 8-10
1	Hai ricucito qualcuno dopo uno scontro a fuoco.	100 e$	200 e$	500 e$
2	Hai rivenduto cyberware da un paziente "defunto".	200 e$	300 e$	600 e$
3	Hai aiutato il Trauma Team mentre era oberato di lavoro.	100 e$	200 e$	500 e$
4	Hai fatto "consulenze" gratuite alle gente del posto. Peccato che la gratitudine non si mangi.	0 e$	100 e$	300 e$
5	Un grosso intervento per un cliente danaroso.	200 e$	300 e$	600 e$
6	Hai prodotto e consegnato medicine o droghe di strada per un cliente.	100 e$	200 e$	500 e$

Lavoretti da Media

Tiro	Cos'hai fatto questa settimana	Cap. di Ruolo Grado 1-4	Cap. di Ruolo Grado 5-7	Cap. di Ruolo Grado 8-10
1	Hai scritto un pezzo su una questione importante, che ha venduto bene.	300 e$	500 e$	800 e$
2	Hai scritto un articolo elogiativo, per un po' di visibilità e soldi.	200 e$	300 e$	600 e$
3	Noioso lavoro da copywriter pubblicitario per pagare le bollette.	200 e$	300 e$	600 e$
4	Hai portato alla luce una grossa storia, che ti è valsa qualche nemico e dei soldi.	200 e$	300 e$	600 e$
5	Nessuna buona pista.	0 e$	100 e$	300 e$
6	Hai scritto un pezzo che ha fatto saltare il coperchio di una grossa storia.	300 e$	500 e$	800 e$

Lavoretti da Tutore dell'Ordine

Tiro	Cos'hai fatto questa settimana	Cap. di Ruolo Grado 1-4	Cap. di Ruolo Grado 5-7	Cap. di Ruolo Grado 8-10
1	Qualche piccolo intervento di routine.	100 e$	200 e$	500 e$
2	Hai ricevuto una ricompensa da un cittadino (era una tangente?)	200 e$	300 e$	600 e$
3	Un arresto è finito male e ti è stato detratto dalla paga.	0 e$	100 e$	300 e$
4	Nulla di nuovo. Hai preso lo stipendio e basta.	100 e$	200 e$	500 e$
5	Hai fermato una grossa operazione di spaccio o contrabbando e ti sei guadagnato un extra.	200 e$	300 e$	600 e$
6	Hai sistemato una grossa gang, guadagnandoti un bonus per "servizio alla comunità".	200 e$	300 e$	600 e$

Lavoretti da Corporativo

Tiro	Cos'hai fatto questa settimana	Cap. di Ruolo Grado 1-4	Cap. di Ruolo Grado 5-7	Cap. di Ruolo Grado 8-10
1	Hai ottenuto un piccolo successo in un progetto, guadagnando un bonus.	300 e$	500 e$	800 e$
2	Non molto. La Corp non era impressionata e hai perso il bonus.	0 e$	100 e$	300 e$
3	Hai preso il solito stipendio.	200 e$	300 e$	600 e$
4	Hai trovato del marcio su un rivale e lo hai usato per ottenere un bonus.	300 e$	500 e$	800 e$
5	Hai ottenuto un grosso successo, guadagnandoti un bonus dalla Direzione.	300 e$	500 e$	800 e$
6	Hai sistemato legittimamente un concorrente e ti sei appropriato dei suoi fondi.	200 e$	300 e$	600 e$

Lavoretti da Fixer

Tiro	Cos'hai fatto questa settimana	Cap. di Ruolo Grado 1-4	Cap. di Ruolo Grado 5-7	Cap. di Ruolo Grado 8-10
1	Hai fornito informazioni a un Media per un bella paga.	200 e$	300 e$	600 e$
2	Hai trovato uno show a un Rocker, in cambio del 12%.	200 e$	300 e$	600 e$
3	Hai aiutato un cliente a trovare qualcosa e ti sei preso una fetta.	200 e$	300 e$	600 e$
4	Un accordo è andato male; tieni la testa bassa finché non si sistema.	0 e$	100 e$	300 e$
5	Hai trovato un "lavoro" a un Solitario o Netrunner, in cambio della solita paga.	200 e$	300 e$	600 e$
6	Hai procurato a un cliente un oggetto raro, illegale o difficile da ottenere.	300 e$	500 e$	800 e$

▶ Lavoretti da Nomade

Tiro	Cos'hai fatto questa settimana	Cap. di Ruolo Grado 1-4	Cap. di Ruolo Grado 5-7	Cap. di Ruolo Grado 8-10
1	Un trasporto legale.	100 e$	200 e$	500 e$
2	Hai protetto un trasporto.	100 e$	200 e$	500 e$
3	Piccolo contrabbando.	100 e$	200 e$	500 e$
4	Contrabbando di roba grossa.	200 e$	300 e$	600 e$
5	Hai trasportato un cliente sano e salvo fino a destinazione.	100 e$	200 e$	500 e$
6	Niente lavoro questa settimana, né legale né illegale.	0 e$	100 e$	300 e$

▶ Comprare e Vendere ◀

Vendere e comprare non è qualcosa che si possa fare da soli. Occorre sempre un cliente o venditore, e non siete soli: c'è un'intera brulicante città lì fuori. Tutte le transazioni fanno parte di un sistema economico, che determina il prezzo di mercato degli oggetti. Gli Anni Rossi sono un momento di carestia, con bassa offerta e alta domanda.

Senza l'aiuto di un Fixer esperto o un Mercato Notturno, è possibile acquistare oggetti solo fino al livello Premium.

Tutto ciò che si compra in ***Cyberpunk RED*** ricade in otto Categorie di Prezzo, che ne determinano il valore di mercato. Chi non è un Fixer può scordarsi gli sconti e chi non ne conosce uno può dimenticarsi degli oggetti di livello Oneroso o superiore.

TUTTO **VALE** CIÒ CHE IL CLIENTE
È DISPOSTO A **PAGARE**, CHOOMBA.

— PUBLILIUS SYRUS
FIXER

Categoria di Prezzo	Prezzo di Mercato
Economico	10 e$
Comune	20 e$
Costoso	50 e$
Premium	100 e$
Oneroso	500 e$
Molto Oneroso	1.000 e$
Lussuoso	5.000 e$
Superlussuoso	10.000 e$ o più

5:22 PM

keyword popolari j mutiny | zygoptera | zeh dancing | cassie glass | naturalists | jonjontw

visto che ti è piaciuto *Never Fade Away* dei Samurai...

The Ballad of Buck Ravers
dei Samurai
402 copie disponibili!

The Ballad of Buck Ravers non è famoso come *Never Fade Away* o *Chippin' In*, ma molti fan dei Samurai la considerano la canzone più rabbiosa e cyberpunk della band.

Friday Night Firefight
dei the Rubicones
15 copie disponibili!

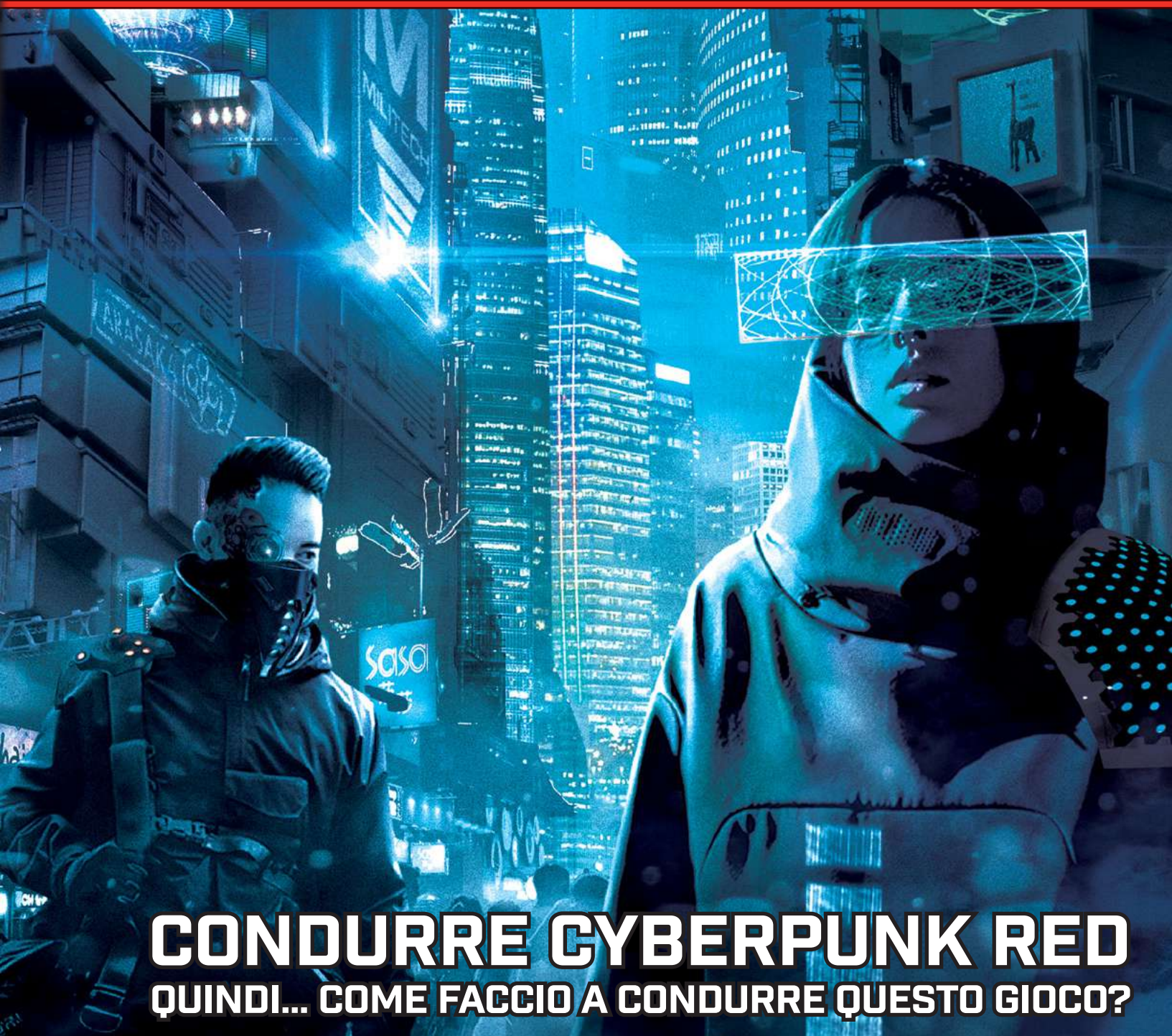
Un classico allegro e violento. Come disse Ripperjack: "Questo è il ritmo a cui sparo!"

Heave Ho
di XerzeX
142 copie disponibili!

Un pezzo di storia dell'hip-hop. Con *Heave Ho*, XerzeX dipinge un quadro potente con i colori di dolore, rabbia e trauma, un inno per chiunque stia lottando con i suoi demoni interiori.

Not Ashamed
di Maz Despair
27 copie disponibili!

Come comica, Maz Despair ha sempre detto la verità sul potere, a qualsiasi costo. La sua musica non è diversa.

NEIL BRANQUINHO

CONDURRE CYBERPUNK RED

QUINDI... COME FACCIO A CONDURRE QUESTO GIOCO?

Sono felice che tu lo abbia chiesto. Cyberpunk è una sfida anche per un GM esperto. Durante la partita devi creare la giusta atmosfera di decadenza urbana, tecnologia all'avanguardia e assoluta paranoia.

Giocatori, Leggete Qui!

*Questo capitolo si concentra sul come essere il Gamemaster di **Cyberpunk RED**. Se non siete interessati a questo ruolo, vi consigliamo di saltare alle regole per "salire di livello" spendendo i Punti Miglioramento ottenuti, che potete trovare a* **PAG. 408**.

Oppure potete andare a **PAG. 435**, *dove troverete Black Dog, un racconto che mostra il mondo negli Anni Rossi.*

Chi non intende essere il GM dovrebbe evitare anche le **PAGG. 425-433**, *che contengono alcune avventure che il GM potrebbe utilizzare nelle vostre partite.*

No spoiler, dico bene?

La classica ambientazione Cyberpunk è quasi esclusivamente urbana, un dedalo di grattacieli torreggianti, rovine distrutte dal fuoco, case malridotte e vicoli pericolosi. In breve, è una qualsiasi grande città del mondo attorno alle 2:30 di notte, quando la malavita si fa viva in forze.

L'AMBIENTE URBANO

L'ambiente urbano è fondamentale per il mondo Cyberpunk. Che sia Night City o una città di propria invenzione, bisogna includere gli elementi giusti: vicoli traboccanti di spazzatura, cadaveri che galleggiano nei canali di scolo, pazzoidi con gli occhi sbarrati che vagano per le strade prima dell'alba e borbottano mentre stringono coltelli affilati, taxi che non si fermano nelle Zone di Combattimento e scontri a fuoco tra gang a ogni angolo di strada. I Giocatori dovrebbero trovare regolarmente i propri appartamenti svuotati, le auto vandalizzate e le tasche vuote. Attraversare la città dovrebbe essere come superare un campo di battaglia, pieno di saccheggiatori, rivoltosi e booster.

Ah, non piove in continuazione, almeno da quando il Rosso ha incasinato l'atmosfera superiore... che è quello che succede quando si scagliano macigni dalla Luna verso la Terra. Ci si possono aspettare violenti cambiamenti climatici man mano che le cose tornano alla normalità. Lo strato di ozono è ormai distrutto, l'effetto serra la fa da padrone, l'aria è satura di idrocarburi e gli oceani di liquami. Proprio un bel posticino.

E tutte quelle classiche insegne al neon umide di pioggia che si vedono nei film Cyberpunk? Già, in effetti piove un sacco, ma non sempre. Il cielo è spesso grigio e deprimente. Le rare occhiate di sole sono di un color oro brillante, come a Los Angeles attraverso lo smog, con albe e tramonti infuocati (a causa del troppo inquinamento). Le stelle non sono mai visibili a causa delle polveri atmosferiche.

Non ci sono uccelli che cantano (l'ultimo uccello non bioingegnerizzato è morto nel 2008), almeno non nelle città, anche se stanno ricomparendo nelle zone rurali, man mano che i... progetti sperimentali della Biotechnica danno i loro frutti (spoiler: alcuni non sono uccelli, almeno non come li intendiamo noi).

Si sentono ancora le risate dei bambini, ma potrebbero essere provocate da scoperte che troveresti rivoltanti. Crescere vicino al sito di un bombardamento nucleare dà una strana prospettiva alla vita. Sulla Strada, i bambini non sono molto seguiti e gli scarsi contatti che hanno con i genitori includono droghe, armi e passatempi poco salutari. Non ci sono asili, a parte le baby-gang.

NON FIDARTI DI NESSUNO

Tieni la tua... ehm... Minami 10 a portata di mano.

La **paranoia** è fondamentale in ***Cyberpunk***. I Giocatori non dovrebbero mai poter identificare buoni e cattivi alla prima occhiata. Le parti sono spesso ambigue, non c'è una definizione netta di bene e male, proprio come nella vita vera. Nemici giurati potrebbero dover lavorare insieme senza preavviso o preparazione, gli eroi essere costretti a compiere atti illegali o disgustosi per raggiungere un fine giusto e anche i cattivi possono avere qualcosa di buono in fondo all'anima. Riunire un gruppo di cui fidarsi è essenziale per sopravvivere.

CONTRASTI

Il tuo mondo dovrebbe avere dei contrasti sconcertanti. Nelle cittadelle scintillanti dei ricchi si può godere di buon cibo, vizi costosi e magnifici panorami; sulla Strada tutto è avvolto da freddo, fame e disperazione. Non esiste una via di mezzo tra ricchi e poveri: o hai tutto o non hai nulla.

CONOSCI IL MONDO

Il primo trucco per condurre ***Cyberpunk*** è tuffarsi nel genere. In questo volume ti abbiamo dato un assaggio con alcuni racconti: ***Never Fade Away*** (**PAG. 5**) definisce il tono del mondo, ***La Caduta delle Torri*** (**PAG. 121**) ha il feeling di un'operazione segreta (o quasi), mentre ***Black Dog*** (**PAG. 435**) mostra le differenze tra un racconto puramente urbano e la nuova "autostrada della morte" che gli Anni Rossi hanno portato al tavolo di gioco. Tutto questo dovrebbe suggerirti la parlata, lo stile e la dura realtà del mondo Cyberpunk; non fermarti: cerca altro materiale nella videoteca più vicina, in biblioteca o (magari) su Internet. Nella colonna laterale c'è una piccola bibliografia di partenza.

GIOCA DURO E SPORCO

Il secondo trucco è colpire duro e senza pietà. Non avere timore di uccidere i PG. Getta il gruppo da uno scontro a una trappola, da un tradimento a un imprevisto stile soap opera. La fiducia deve essere una merce rara e nessun luogo completamente sicuro. Tieni sempre alta la tensione. Se i PG hanno armi o risorse nascoste, rubale. Se si fermano per riposare, mandagli contro dei booster. Se non sanno reggere la tensione, allora non dovrebbero giocare a ***Cyberpunk***: rimandali ai loro bei giochi con elfi felici e uccellini che cantano! Ci sono alcune ottime tabelle degli incontri, da sfruttare quando l'azione langue (vedere **PAG. 417**).

DEFINISCI IL TONO

Il terzo trucco è la giusta atmosfera. Scegli i pezzi rock, techno e rap più pesanti e usali come colonna sonora; incoraggia i giocatori a entrare nel personaggio indossando cappotti di pelle, occhiali a specchio e accessori punk; adotta lo slang e aggiungi altri termini; sostituisci le lampadine con luci blu soffuse. Questo è il tetro futuro, ed è difficile immedesimarcisi in una stanza ben illuminata con latte e biscotti sul tavolo. Nelle colonne laterali di questo capitolo abbiamo inserito altri suggerimenti.

GIOCO DI SQUADRA

PIÙ SIAMO, PIÙ SPACCHIAMO!

Il quarto e ultimo trucco sono le Squadre. Ti sarai accorto che il tipico gruppo ***Cyberpunk*** non è molto socievole. I Personaggi non hanno motivo per fidarsi l'uno dell'altro e le motivazioni dei classici gruppi di avventurieri (fermare il male, uccidere mostri, ecc.) non funzionano. Un bar non è il posto dove incontrare altri Edgerunner, ma dove trovare potenziali vittime. È più facile che i Personaggi si massacrino in uno scontro a fuoco, piuttosto che dividere il bottino equamente.

LA SQUADRA È L'AGGANCIO

Per questo ti servirà un "aggancio" più solido da cui far partire un'avventura di ***Cyberpunk***: la Squadra. Una Squadra è un gruppo in qualche modo riunito dal destino e costretto a collaborare. I PG possono odiarsi, ma devono lavorare insieme. Oltre a fornire un trampolino ai Giocatori,

BIBLIOGRAFIA CYBERPUNK

Artificial Kid e Isole nella Rete, Bruce Sterling

Guerrieri dell'Interfaccia, La Voce del Vortice e Stazione Angelica, Walter Jon Williams

L'Inganno della Gravità e Fuoco nel Sole, George Alec Effinger

Ma gli Androidi Sognano Pecore Elettriche?, Philip K. Dick

Neuromante, Count Zero, Monna Lisa Cyberpunk e La Notte che Bruciammo Chrome, William Gibson

Snow Crash, Neal Stephenson

Synners, Pat Cadigan

Trouble and Her Friends, Melissa Scott

FILMOGRAFIA CYBERPUNK

Akira

Alien e Aliens – Scontro Finale

Altered Carbon

Appleseed

Archivio Segreto

Blade Runner e Blade Runner 2049

Ghost in the Shell

Mad Max (originale e remake)

Max Headroom

Robocop 1 e 2

The Expanse

Trilogia di Matrix

la Squadra rende più facile gestire le avventure: potrebbe ricevere incarichi da un "superiore" oppure affrontare un problema che richiede mutuo supporto. Una Squadra collabora o muore. Semplice.

TI PRESENTO LE SQUADRE

Ecco alcuni esempi di Squadre che potrebbero formarsi nel mondo di ***Cyberpunk***. Ciascuna prevede un buon mix di Ruoli e offre diversi modi per coinvolgere tutti i Giocatori.

SQUADRE NEOCORPORATIVE

Queste Squadre si formano attorno a una specifica Corporazione e lavorano per raggiungere gli obiettivi del loro datore di lavoro. La loro base operativa sono gli uffici o la sezione sicurezza della Corporazione. Una buona Squadra corporativa include uno o più Corporativi (dirigente e segretario), un Netrunner (che coordina intrusioni e computer), un Fixer (per gestire i contatti sulla Strada), un Tecnico (o Meditech) e due o tre Solitari (per gli scontri).

BAND

Le Band sono gruppi di Rocker riunitisi per suonare. Viaggiano di città in città e a ogni tappa trovano guai, tengono concerti e fanno il diavolo a quattro. La base operativa può essere una sala prove, un club o il bus del tour. La Band può includere numerosi Rocker (il numero magico è tre o quattro), un Fixer (il manager), un Tecnico (per gestire la strumentazione) e alcuni Solitari (come guardie del corpo e roadies). Groupie e personale del tour possono essere Nomadi, Corporativi (dirigenti di case discografiche) e Media (reporter e recensori per riviste di settore).

CULTI E GANG DI BOOSTER

Oggi, questi gruppi non sono più solo per PNG e i Giocatori potrebbero aspirare a divenirne parte. Forse sono finiti sulla Strada dopo aver perso il lavoro, oppure cercano solo una scusa socialmente accettabile per uccidere, rubare e depredare.

HUNTANG

Reclamatori

I Reclamatori sono una novità degli Anni Rossi. Questi novelli pionieri intendono ricavarsi una casa nelle città abbandonate della Vecchia America. Possono avere qualsiasi background e innumerevoli ragioni per essersi riuniti in una nuova comunità. I Nomadi sono ottime guide in questi esodi, mentre Solitari e Fixer sono necessari per proteggere e rifornire la carovana. I Netrunner potrebbero essere alla ricerca di Nodi di Rete abbandonati oppure sistemi corporativi o militari.

Trauma Team

I Trauma Team sono gruppi di paramedici con licenza, che pattugliano le città e intervengono in caso d'incidente. Di solito operano da un Veicolo d'Assalto Urbano AV-4, configurato come ambulanza e dotato di una minigun ventrale. Un tipico Trauma Team include un pilota (Corporativo, Fixer o Solitario, anche se i Nomadi sono i migliori), uno o più Meditech e almeno un paio di Solitari come "sicurezza". La squadra potrebbe includere un Coordinatore (Corporativo o Fixer) incaricato di assegnare le missioni, mentre un Media potrebbe seguirla per raccontarne le avventure.

Mercenari

Nel mondo di Cyberpunk è comune assoldare mercenari. Un tipico gruppo include almeno un Fixer (che gestisce i contratti), un Netrunner (per occuparsi di misure di sicurezza, incursioni computerizzate, ecc.), un Tecnico (per le armi), un Meditech (per i feriti) e numerosi Solitari e Nomadi (come carne da cannone). Questi gruppi possono operare da club, bar o basi paramilitari ben nascoste.

Gang

In ***Cyberpunk***, Gang e controgang sono spesso i nemici, ma perché non ribaltare la situazione? Alcune gang possono avere anche scopi benefici: la difesa del quartiere, ostacolare gruppi ancora più violenti o resistere alle pressioni di governo e Corporazioni. In questo senso la banda di Robin Hood e la Resistenza della Seconda Guerra Mondiale possono essere considerate delle gang.

Queste squadre includono un sacco di Solitari, Nomadi e Fixer, magari un Meditech o Tecnico e un Corporativo, se il gruppo è controllato da un'organizzazione segreta. Un Media potrebbe seguirli per scrivere dei pezzi dal punto di vista della Strada. Di solito questi gruppi operano da club, bar ed edifici deserti.

Branchi di Nomadi

I Branchi di Nomadi sono la più naturale delle Squadre: tutti si conoscono, sono imparentati e formano un gruppo coeso. Un buon Branco include alcuni Fixer (per le contrattazioni in città), un Netrunner (che si occupa della raccolta d'informazioni), alcuni Tecnici e Meditech e parecchi Nomadi e Solitari. Operano dalle Carovane, un insieme di camper, roulotte, bus e auto che attraversa le autostrade devastate dell'America. I PG possono viaggiare con il gruppo principale o agire da avanguardia usando i propri veicoli.

Creare l'Atmosfera

*Per molti aspetti, preparare una buona partita di **Cyberpunk** è come un appuntamento. Scegli ora e luogo (da te o da me?), una cenetta elegante (patatine di soia e birra a scelta) e l'obiettivo è che tutti si divertano. Cosa manca? L'atmosfera.*

Non organizzeresti mai e poi mai un appuntamento in una stanza con potenti luci al neon, dico bene? No, serve l'atmosfera. Sostituisci le lampadine con altre a luce soffusa, magari alcune colorate (blu e viola sono le migliori), aggiungi qualche lampo stroboscopico (ma prima assicurati che nessuno soffra di epilessia) e sei pronto.

*Poi la musica. In **Cyberpunk**, significa rock stridulo, classici hip-hop, heavy metal o vari tipi di musica techno e digitale (Kandinsky e Vangelis sono tra i nostri preferiti).*

Ultimo, ma non per importanza, serve un po' di profumo. Un sacco della spazzatura aperto e vecchio di una settimana dovrebbe dare il tocco giusto!

Gioca Nemici Intelligenti

Non pensare agli avversari come semplici ostacoli per i Giocatori. Fermati un attimo e mettiti nei loro panni. Cosa temono? Cosa desiderano? A cosa tengono?

Per cominciare, hanno paura di morire e quindi combatteranno duro quanto i Personaggi per evitarlo. Se la Squadra indossa armature, faranno altrettanto. Se prepara trappole, idem.

I PNG intelligenti rendono la vita difficile ai PG. Potrebbero montare trappole sulle porte, invece di chiuderle soltanto. Tenderanno imboscate con armi a lunga gittata. Faranno schiantare il loro AV nel muro del nascondiglio della Squadra. Invieranno esche bioscolpite per assomigliare a loro. Cercheranno di trovare amici e parenti dei PG per usarli come ostaggi. In breve, non andranno mai addosso ai PG senza un'armatura e un grosso fucile, aspettandosi anche di sopravvivere.

Rendi i tuoi PNG reali e tridimensionali. Pochi avversari furbi valgono molto più di milioni di fessi.

Tutori dell'Ordine

Di solito, una Squadra di Tutori dell'Ordine opera da stazioni di polizia malfamate e pesantemente fortificate. Può includere alcuni Fixer nella Buoncostume, un Netrunner per il controspionaggio, un Corporativo (il capitano) che si occupa dei rapporti con l'amministrazione cittadina e numerosi agenti di ronda. Non bisogna poi dimenticarsi qualche Solitario fuori di testa nella Psicosquadra. Un Media potrebbe decidere di seguirli in cerca di storie emozionanti. Questi gruppi potrebbero anche essere agenzie investigative private o una banda di Marshal che attraversa il paese per ripulire le autostrade da go-gang e aspiranti guerrieri della strada.

Media Team

I Media Team sono pronti ad andare ovunque e tentare di tutto per scovare una notizia. Possono operare dall'hub di un Data Pool, dagli uffici di uno Screamsheet o da quelli di un grosso network. Una buona squadra include due o tre Media (veri reporter d'assalto), un Netrunner (manager delle comunicazioni, cercatore d'informazioni e ficcanaso digitale), un Tecnico per la manutenzione e alcuni Solitari o Nomadi che forniscono muscoli, protezione e trasporti. Una buona redazione include anche almeno un Corporativo terrorizzato che li protegga dai piani alti.

Non Mollare il Tuo Posto di Lavoro!

Anche i Ruoli non inclusi qui si possono adattare a una Squadra. Un Rocker di bassa lega potrebbe avere un secondo lavoro come parte del Trauma Team, in attesa del colpo grosso. Un Netrunner potrebbe collaborare ogni tanto con una Squadra corporativa, mentre di notte si insinua nel mainframe della compagnia. Un Nomade, poi, è pronto a tutto pur di fare soldi mentre il Branco è in città. In questi casi, la presenza del Personaggio sarà considerata un hobby o un secondo lavoro, ma potrebbe evolversi con il tempo.

Una Masterclass in Cyberpunk

O, come Maximum Mike crea le sue missioni alla RTG.

Sempre a Livello della Strada

In una buona partita di ***Cyberpunk*** non devi salvare il mondo, ma te stesso. È uno dei principi base del genere. I nostri eroi non sono supereroi, al massimo professionisti di scarso successo (le versioni cinematografiche di Philip Marlowe e Sam Spade interpretati da Humphrey Bogart sono dei buoni esempi), che spesso hanno un passato poco pulito e colpe da dimenticare. Un buon GM sa che i Personaggi sono abili, ma non dei geni assoluti.

Sempre un Colpo

Il "Colpo" è un classico dei racconti criminali che, a volte, può essere adattato ai racconti di spionaggio (come il franchise di *Mission Impossible*). Si tratta di riunire un gruppo di professionisti, con abilità discutibili, per rubare, rapire, sabotare o assassinare. A volte viene detto anche "Colpo Grosso" ed è il modo migliore per spingere i Personaggi a lavorare insieme, mantenerli concentrati e fare sì che tutti ottengano una bella ricompensa.

Il Colpo richiede quasi sempre una Squadra assemblata apposta per il Lavoro. Spesso il gruppo si fa una reputazione e viene ingaggiato da una serie di clienti, tramite un Fixer che negozia gli accordi. Un buon Colpo richiede quanti più Personaggi possibile. Alcune delle scelte migliori includono:

Il Basista è chi organizza il Lavoro. Spesso è un Fixer, ma anche un Corporativo va bene, perché occorrono soldi per organizzare questi lavoretti ufficiosi. In ogni caso, la Squadra ha spesso *qualcuno* che la paga. Il Basista potrebbe non partecipare direttamente al Colpo, ma essere interessato al suo successo.

Il Runner fornisce copertura dalla Rete, apre le porte a controllo remoto, localizza le trappole nel cyberspazio, disattiva i sistemi di sicurezza e fa da avanguardia alla Squadra.

Il Tecnico si occupa dell'Equipaggiamento, che si tratti di oggetti comuni o specialistici. È il Giocatore che fa manutenzione e trova soluzioni al volo per problemi tecnologici.

Il Meditech è importante perché a volte le cose *vanno* male, si finisce pieni di buchi e qualcuno li deve ricucire. Inoltre, il Lavoro potrebbe essere un rapimento, un'estrazione o richiedere conoscenze di medicina (come dosare il pentathol da dare a qualcuno per scoprire dove ha nascosto un certo microchip).

Il Ninja è spesso una variante del Solitario, specializzato nell'agire furtivamente ed eliminare i nemici in silenzio. È un ottimo picchiatore, solo più discreto del solito.

EDDIE MENDOZA

Idee per Missioni Secondarie

Ecco alcune idee per Missioni Secondarie, così da darvi ispirazione.

I Personaggi potrebbero entrare in possesso di un pezzo di tecnologia sperimentale e scoprire che la Corp, o Tecnico, che l'ha realizzato ha pagato una Squadra di Solitari per riaverlo. Bisogna decidere cosa farne.

La Squadra potrebbe essere assunta dal NCPD per aiutare a dar la caccia a un pericoloso cyberpsicotico che sta ammazzando civili in tutta Night City. Il problema? È silenzioso e metodico.

Se nella Squadra c'è un Nomade, potrebbe venire a sapere dal Branco che un suo parente stretto si è ribellato. Adesso dovrà decidere se inseguirlo o cercare di scoprire la verità sull'accaduto.

Una nuova band arriva a Night City e assolda i PG come buttafuori e aiutanti per i suoi show. Prova a inventare due o tre Rocker interessanti, il loro manager e lascia che il gruppo impari a conoscerli mentre li difende dai pericoli della città.

La Faccia è il Giocatore che si fa notare deliberatamente dal bersaglio. A volte è una distrazione, altre volte lo fa per strappare informazioni, oppure deve fregare i cattivi e spingerli ad agire a vantaggio della Squadra. I Rocker sono naturalmente portati a questo ruolo, perché possono contare sul fatto che una guardia o segretario siano tanto colpiti dal loro arrivo da non riuscire a pensare chiaramente.

L'Autista è chi fornisce il trasporto. I Nomadi sono i migliori, perché hanno accesso a più opzioni per i veicoli. Potrebbe essere necessario usare molti veicoli per un singolo Colpo.

Il Gorilla è chi fornisce forza bruta e violenza. Spesso è il migliore negli scontri corpo a corpo. Un Giocatore che non è adatto a nessun altro ruolo potrà sempre fare da Gorilla.

Anche **il Killer** è un combattente, ma spesso usa pistole, spade o altre armi. È il cecchino, l'assassino o quello che passa in auto per falciare le guardie o una gang rivale.

Il Trovarobe è chi ottiene tutto ciò di cui la Squadra ha bisogno; un ottimo Ruolo per Fixer, Tecnici e Corporativi. Ha sempre un cugino, che conosce un tale, che ha un fratello, che conosce qualcuno, che ha uno zio che può fornire qualcosa di utile, non importa quanto strano. Come lo ha ottenuto? Meglio non fare domande.

Aggiungi Qualche Colpo di Scena

Una buona avventura include molti colpi di scena ed eventi inaspettati. La trama principale viene spinta da una curva ascendente di pericolo/opportunità.

È Sempre una Faccenda Personale

La trama principale dovrebbe sempre essere personale, anche se può includere minacce più grandi. In altre parole, la Squadra potrebbe ritrovarsi in uno scontro tra due Corp, ma dovrebbe avere sempre un motivo privato per rimanere coinvolta. Se serve un aggancio, usa i Background, sono ricchi di ottime esche per i Personaggi.

L'inizio di ogni "picco narrativo" dovrebbe basarsi sulle attitudini dei singoli.

Tecnica: una nuova tecnologia o la necessità di usare un'Abilità Tecnica per riparare qualcosa.

Combattimento: una minaccia o un pericolo fisico (come nei film d'azione).

Persuasione: ingannare qualcuno o evitare un pericolo senza ricorrere a violenza o gadget.

Non Dimenticarti la Trama Principale

Non importa quanto la storia diventi grande, Jabba the Hutt vuole ancora i suoi 5.000 crediti e continuerà a ricomparire come una minaccia sempre più grossa (dopo tutto, è una faccenda personale).

Qualcosa per Chiunque

Le Missioni Secondarie, aggiunte alla trama principale, dipendono dai Personaggi, ma alcune possono coinvolgerne più d'uno. Sono un ottimo sistema per approfondire la storia ed espanderla oltre la vicenda principale. Chi lo sa, ne potrebbero derivare anche sviluppi personali.

SCALETTA

L'Arma Segreta di Maximum Mike

Hai gli Edgerunner e un'idea per una campagna di *Cyberpunk RED*. È tempo di preparare la sceneggiatura.

Sceneggiare la Partita

Che sia una serie, un film o un'avventura per GdR, la sceneggiatura serve a sapere dove dirigere l'azione e la sua parte più importante è il ritmo. Non basta raccontare la storia, devi dividerla in parti gestibili dai tuoi Edgerunner. Ogni "pezzo" dovrebbe fornire informazioni, intrattenere, essere emozionante e portare avanti la trama in modo significativo. Un modo per farlo è usare un trucco da scrittori detto Scaletta, uno schema che presenta azioni o scene in un determinato ordine. Questo serve a creare tensione e far sì che la trama abbia senso.

Ogni tabella include cinque elementi (o Beat): Aggancio, Sviluppo, Cliffhanger, Clou e Risoluzione.

Di solito Aggancio, Clou e Risoluzione avvengono solo una volta, mentre Sviluppo e Cliffhanger possono essere usati più e più volte, alternandoli.

Ci Sono Tre Regole per Creare una Scaletta

1. **La storia inizia sempre con un Aggancio,** ossia una breve sequenza d'azione o suspense usata per coinvolgere il lettore, spettatore o Edgerunner.
2. **La storia si conclude sempre con un Clou seguito da una Risoluzione.** Il Clou è il gran finale, lo scontro in cui i protagonisti completano la missione (si spera) o l'assassino viene smascherato. La Risoluzione è l'epilogo, la parte dove si osservano le conseguenze del Clou. È quel momento del film in cui l'antagonista, creduto morto, vola via con il suo AV, il Branco di Nomadi scompare nella notte o i protagonisti vivono per sempre felici e contenti (per quanto possibile negli Anni Rossi.
3. **Alternare Sviluppo e Cliffhanger.** Gli Sviluppi sono i Beat non d'azione che fanno procedere la vicenda. Includono indizi, rivelazioni, dialoghi e approfondimento dei Personaggi. I Cliffhanger sono le scene d'azione: inseguimenti, duelli aerei, battaglie, ecc. Questi due tipi di Beat dovrebbero sempre essere usati in modo alternato, così da non avere due Sviluppi o due Cliffhanger di seguito. In generale, se l'Aggancio ha molta azione è meglio continuare con uno Sviluppo; se è più lento e mentale, meglio ravvivare la storia con un Cliffhanger. Allo stesso modo, se il Clou è d'azione meglio arrivarci con uno Sviluppo; se è mentale, con un Cliffhanger.

Esempio di Scaletta

Ecco un esempio di Scaletta già compilata, basata sulla prima storia di questo manuale, *Never Fade Away*. Puoi rileggerla a **PAG. 5**.

Aggancio: la storia inizia con un *Cliffhanger*, quando Johnny e Alt vengono aggrediti. Johnny cade e Alt viene *Rapita*.

Sviluppo: dopo essere stato ricucito, Johnny incontra Thompson, che gli fornisce informazioni, sotto forma di una *Rivelazione*. Johnny scopre chi ha rapito Alt (l'Arasaka) e perché (farle creare un nuovo Soulkiller).

Cliffhanger: Johnny e Thompson vanno all'Atlantis per reclutare Rogue e Nomad Santiago. Vengono interrotti da agenti dell'Arasaka e c'è uno *Scontro*.

Sviluppo: passiamo ad Alt, che si sveglia nell'ufficio di Toshiro, un Corporativo dell'Arasaka, che si lancia in un *Monologo* sui motivi del rapimento.

Cliffhanger: mentre affrontano la prima ondata di aggressori, Johnny e gli altri sanno di essere *Inseguiti* da una forza molto più grande. Si rifugiano su una scala antincendio per decidere il da farsi.

Sviluppo: Alt e Johnny arrivano contemporaneamente a un *Vantaggio Rivelato*. Lui dimostra come la sua musica possa ispirare e dirigere intere folle, scatenandole contro la Torre Arasaka. Nel frattempo, lei collabora per creare il nuovo Soulkiller, ma fa sì di averne il controllo.

Clou: lo *Scontro Finale* avviene su due fronti. Johnny e compagni sfruttano il caos per infiltrarsi nell'edificio e raggiungere il luogo dov'è prigioniera Alt. Nel frattempo, lei usa il Soulkiller per eliminare i Netrunner che la sorvegliano e rubare un sacco di soldi.

Risoluzione: Johnny arriva ma, nella confusione, la connessione viene tagliata e Alt non può più tornare nel proprio corpo, diventando un fantasma nella macchina. Il Rocker uccide Toshiro ma è solo una *Vittoria di Pirro*.

Come vedi, la Scaletta è progettata per tenere in ordine le scene e mantenere alto l'interesse. Se i protagonisti passassero dallo scontro all'Atlantis a un altro in strada, finiresti per lamentarti: "Ma non fanno altro?" Allo stesso modo, se Johnny passasse tutta la prima metà della storia a fissare un monitor facendo ricerche sull'Arasaka, ti annoieresti. Una buona Scaletta Beat bilancia azione e introspezione, facendo sì che tutto fili liscio.

Creare una Scaletta

Prendi un foglio (o l'equivalente digitale) e scrivi una prima bozza di Scaletta per la tua avventura. Sai di dover partire con un Aggancio e concludere con Clou e Risoluzione, ma quanti Sviluppi e Cliffhanger ti serviranno? Un modo per deciderlo è la durata dell'avventura. In linea di massima, ogni Beat dovrebbe durare al massimo mezz'ora di gioco. Aggancio, Clou e Risoluzione coprono da soli un'ora e mezza, che va sottratta al tempo previsto per la partita. Il resto va suddiviso tra Sviluppi e Cliffhanger.

1 Beat = ½ Ora di Tempo Reale

Per esempio, diciamo che la tua tipica sessione è di sei ore. Tolta l'ora e mezza, questo ci lascia con quattro ore e mezza, abbastanza per parecchi Sviluppi e Cliffhanger. Decidi (in generale, dato che non hai ancora iniziato a scrivere) se vuoi partire con Sviluppo o Cliffhanger e con quale concludere. Crea una lista numerata in ordine di apparizione e sei pronto.

NEIL BRANQUINHO

Alcuni Buoni Beat

Questa sezione include alcuni dei migliori Beat di sempre, tratti da serie TV, film, libri e rappresentazioni teatrali di tutto il mondo. Inizia scegliendo il tipo che ti serve per il prossimo passo della Scaletta, poi guarda quelli elencati per trovare idee e ispirazione. Basta un po' di fantasia e rimarrai stupito da quanto in fretta riuscirai a costruire una storia interessante!

▶ Aggancio ◀

L'Aggancio è il modo per coinvolgere gli Edgerunner. Può essere ogni genere di situazione che li metta in pericolo o attiri il loro interesse, come un'imboscata o trovare una valigetta piena di Eurodollari. In entrambi i casi, i Personaggi sono coinvolti e in movimento. L'Aggancio non deve essere collegato alla trama principale, può essere a sé stante, basta che faccia il suo lavoro: deve dare la sveglia al gruppo. Per esempio, l'inizio de *I Predatori dell'Arca Perduta*, quando Indy entra nella tomba, è un Aggancio. Mostra al pubblico che il protagonista vive una vita interessante, ha dei nemici e che il film sarà frenetico. Nessuno si è mai alzato per andare a comprare i pop-corn dopo quella scena.

L'Aggancio serve a gettare rapidamente gli Edgerunner nell'avventura. Esiste solo per dare il via all'azione e subito rendere le cose interessanti. Non lasciare che gli Edgerunner si girino i pollici per decidere cosa fare, prendili all'amo e tira la lenza.

▶ Coronet Blue

Questo Aggancio prende il nome da un vecchia serie anni '60, dove l'eroe si risveglia e non sa chi è, ma tutti coloro che incontra lo conoscono e credono che sappia cosa c'è in ballo.

Qui, gli Edgerunner si risvegliano in una situazione pericolosa o complessa, senza ricordarsi come ci sono finiti o chi sono. Nel frattempo, amici e nemici li trattano come se sapessero tutto.

▶ Crisi

Gli Edgerunner vengono gettati subito in una crisi, un disastro che si estende ben oltre la loro sfera d'influenza diretta e tocca l'intera città o, forse, il mondo: una guerra tra Corp che è finita sulle strade; gang di booster arrivano dalla Zona di Combattimento e cominciano un'orgia di violenza; un terremoto che rade tutto al suolo o un'epidemia che uccide chiunque sia contagiato.

La crisi ha inizio appena gli Edgerunner arrivano sulla scena e non lascia loro un attimo di tregua, finché non le sfuggono o la fermano. È importante che l'Aggancio sia collegato direttamente alla Partita: i booster potrebbero essere stati incitati dai nemici del gruppo, oppure il terremoto è stato causato da un Antagonista con un nuovo sistema di trivellazione finanziato da una Corp.

Esempio di Scaletta

La Mia Scaletta
di CyberBob

AGGANCIO: *Perché non iniziare con una* ***Scoperta****? Gli Edgerunner trovano un Chip di Memoria criptato in un bar.*

CLIFFHANGER: *Oh no! Un'****Imboscata****! Alcuni booster li assalgono.*

SVILUPPO: *Adesso, un* ***Avvertimento****. Una Netrunner, vecchia e abile, si unisce allo scontro. Quando i booster sono stati eliminati, spiega che il Chip contiene informazioni che rovinerebbero la sede locale della Biotechnica. Per decrittarlo, dovranno portarlo a uno specialista di dati nei sobborghi. È pronta a pagarli se la accompagnano.*

CLIFFHANGER: *Il momento di un classico* ***Inseguimento****. Gli Edgerunner sono inseguitia da booster a bordo di motociclette davvero toste.*

SVILUPPO: *Aiutiamo i PG con un* ***Vantaggio****. Seguendo le istruzioni della Netrunner, il gruppo trova un deposito di armi e rifornimenti prebellici.*

Continua a **PAG. 398**.

Esempio di Scaletta (Continua)

***CLIFFHANGER**: Perché non un bel **Confronto**? Un agente della Biotechnica contatta gli Edgerunner e dice loro di restituire il Chip o accadrà qualcosa di brutto.*

***SVILUPPO**: Ora un colpo di scena! Dun, dun, dun!!! Una **Bugia Rivelata**, il gruppo sente la Netrunner parlare con qualcuno al suo Agent. Si scopre che il Chip è la chiave elettronica di una camera blindata sotterranea, che contiene campioni di terribili armi biologiche raccolti durante la 4ª Guerra Corporativa. La Netrunner è seguace di un culto nichilista, che vuole liberare i virus in città.*

***CLOU**: **Scontro Finale!** Gli Edgerunner affrontano la Netrunner e il suo esercito di droni fuori dalla camera blindata, per impedire che usi le armi biologiche.*

***RISOLUZIONE**: Un **Lieto Fine**. La Biotechnica offre parecchi soldi al gruppo in cambio del Chip e lascia che osservino mentre l'ultimo sistema di sicurezza della camera viene attivato, incenerendo i campioni con una vampata di fuoco.*

Falsa Accusa

Gli Edgerunner vengono accusati di un terribile crimine (magari non così terribile) che non hanno commesso: un Fixer scaglia i suoi gorilla contro di loro perché "hanno rubato al mio Mercato Notturno!"; un Corporativo, apparentemente terrorizzato, accusa uno dei personaggi di essere il suo aggressore, riportando il fatto a un agente NCPD di pattuglia; un uomo cade morto tra le braccia di un PG, con una monolama nella schiena; qualsiasi cosa possa mettere il gruppo in guai grossi (e immeritati). La cosa importante è che l'accusa sia infondata e gli Edgerunner abbiano poche opzioni: battersi (contro avversari mortali) o fuggire (con tutto il mondo alle calcagna).

Omicidio

Qui si inizia con l'uccisione di un amico, un parente, un alleato degli Edgerunner o una vittima innocente. Il gruppo potrebbe assistere al fatto o trovare il corpo. In nessun caso, però, l'assassino sarà catturato subito, l'obiettivo è inserire questo evento nel resto della Partita.

Rapimento

In questo caso, alcuni ignoti rapiscono gli Edgerunner o un loro amico. Dovrebbero restare sconosciuti, misteriosi e molto più potenti dei PG (l'ideale è iniziare con il rapimento in modo da dare il via alle scene seguenti).

Rivelazione

La Rivelazione rappresenta la scoperta di un fatto finora sconosciuto, che cambia drasticamente le vite degli Edgerunner. Può essere un'eredità inaspettata, un segreto dal passato, la scoperta di un misterioso parente o di un virus non eliminabile dal loro cyberware. La Rivelazione sarà collegata alla trama in un modo o nell'altro ("Probabilmente vi starete chiedendo perché vi ho convocati...").

Scoperta

Questo Aggancio dà inizio all'avventura con una scoperta importante. Gli Edgerunner potrebbero trovare un pezzo di tecnologia prebellica o un file con informazioni pericolose. In ogni caso, questo inizio dovrebbe collegarsi direttamente a un elemento importante nel resto della Partita (il file è la chiave di una cassetta di sicurezza che apparteneva ai genitori di un PG, oppure quella tecnologia è agognata dal loro Antagonista corporativo).

Spada di Damocle

Questo aggancio mette gli Edgerunner in una situazione simile alla Crisi, ma la Spada di Damocle non è ancora caduta. Ci sono misteriosi segnali e un'atmosfera paranoica: le gang di booster non sono ancora sulle strade, ma si stanno riunendo nelle loro fortezze; le Corp riuniscono truppe nei quartier generali e tutti sanno che è solo questione di tempo; l'epidemia non si è ancora scatenata, ma ci sono morti a dozzine per un male orribile e misterioso. Ancora una volta, la Spada dovrebbe essere collegata alla trama principale.

Usare un Cliffhanger

Un Aggancio può anche essere una scena frenetica (molte serie d'azione iniziano così). I migliori Cliffhanger da usare sono Imboscata, Rissa e Scontro. Questo serve a scagliare gli Edgerunner direttamente nella trama, presentando alleati e nemici.

Usare uno Sviluppo

Si può anche iniziare con uno Sviluppo (tipico delle serie investigative). Le opzioni migliori sono: Incontro Segreto, Scambio di Persona, Storia d'Amore e Tradimento. Anche stavolta, lo scopo è scagliare gli Edgerunner direttamente nella trama, presentando i principali alleati e nemici. Per esempio, un Personaggio potrebbe innamorarsi di una Nomade, che diventerà loro alleata, oppure essere tradito da un amico o essere diretto a un incontro segreto con un avversario.

Cliffhanger

Un Cliffhanger è "una situazione il cui esito è in dubbio fino all'ultimo momento". Può assumere molte forme, ma include sempre un pericolo o conflitto fisico: inseguimento in auto, duello aereo, duello con le spade, rissa, ecc. Ha due scopi: accelerare lo svolgimento aumentando il ritmo e dare la scossa al pubblico con una nota di rischio. Certo, può essere importante che l'eroe trovi nel sotterraneo l'arma segreta per il controllo mentale, ma il mostro che la protegge è un ostacolo molto più emozionante... un ostacolo che può essere superato solo battendosi.

È meglio non inserire un Cliffhanger dietro l'altro, perché il pubblico si stanca in fretta di battaglie a non finire e l'impatto di pericoli ed emozioni inizia a smussarsi. I Cliffhanger dovrebbero essere brevi, letali e mostrare sempre chiaramente il rischio della sconfitta (o della morte).

Un'altra regola base è tenere i migliori per la fine. All'inizio della storia, gli Edgerunner sono un'incognita, ma dopo qualche scontro sia loro che gli avversari scopriranno i rispettivi punti di forza e debolezza. Questo è il momento di scatenare contro di loro un nutrito gruppo di cattivi, che possano sconfiggere se non fanno sciocchezze. Una volta che si sentono sicuri, bisogna alzare la posta: riusciranno ad affrontare un nemico più forte? Fate sì che, alla fine della storia, arrivino ad affrontare il pezzo da novanta ma, si spera, avendo già sistemato i suoi scagnozzi e recuperato quel cannone anti-borg che serve per sconfiggerlo (a malapena).

Confronto

Un confronto è uno scontro non fisico, una scena in cui gli Edgerunner devono affrontare qualcuno sul piano verbale. Si scambiano minacce e intimidazioni finché una parte, o entrambe, si ritira. È un Cliffhanger difficile, perché bisogna fare in modo che gli avversari abbiano un vantaggio soverchiante, ma decidano di non sfruttarlo. Un tipico esempio è quando lo sgherro dell'Antagonista si avvicina ai Personaggi dicendo: "Andatevene dalla città entro il tramonto, oppure..." A meno che gli Edgerunner non osino troppo, gli avversari non attaccheranno. L'idea è provocarli, così che abbiano un buon motivo per pestare questi nemici quando sarà il momento.

Corsa

Gli Edgerunner devono arrivare per primi all'obiettivo. Questo può essere una persona, un luogo o un oggetto. Questo Beat funziona meglio dopo uno Sviluppo tipo Rivelazione o Scoperta, così da dare al gruppo una migliore prospettiva di cosa c'è in gioco.

Duello

Un Duello è uno scontro tra due individui, spesso dotati di armi equivalenti (spada contro pugnale sarebbe una Battaglia, non un Duello). In molti casi non sono all'ultimo sangue e l'obiettivo è dimostrare chi sia il migliore. Può anche essere un duello rituale per decidere una situazione: se A vince, B accetta di fare qualcosa che A gli chiede. Nel mondo Cyberpunk, alcuni bar hanno arene dove regolare i propri conti senza portare tutto sulla Strada.

Gara

Una Gara è un confronto ritualizzato, con un vincitore e un perdente. Può includere indovinelli, prove di forza, di memoria o d'astuzia e ogni altro genere di confronto diretto. Attenzione: non usare l'autorità narrativa del GM per far sì che un PNG vinca una Gara, si tratta di qualcosa che deve essere deciso da dadi e interpretazione. Gli Edgerunner devono sempre avere una possibilità di vittoria.

Imboscata

Di solito questo Cliffhanger somiglia molto a uno Scontro: due gruppi si incontrano per battersi. Tuttavia, nell'Imboscata, una parte attacca prima che l'altra se ne accorga. Ci sono due modi per giocarlo: se gli Edgerunner devono preparare l'Imboscata, il GM dovrebbe disporre la scena in modo che gli avversari siano vicini ma ignari della presenza del gruppo, quel che accade dopo dipende solo dai Giocatori. Di solito, però, questo Cliffhanger viene usato contro il gruppo, quando gli avversari compaiono dal nulla. Le vittime devono effettuare una Prova di Percezione contro la Furtività degli avversari per accorgersi di loro.

Inseguimento

La Squadra dà inizio a un Inseguimento ad alta velocità. Ovviamente serve un buon motivo per inseguire qualcuno, per cui questo Cliffhanger funziona meglio dopo un Rapimento o Rivelazione.

Inseguiti

Gli Edgerunner sono inseguiti da una forza superiore di nemici. Questo Cliffhanger funziona meglio se si rende ben chiaro che il nemico ha un enorme vantaggio numerico ed è meglio non lasciarsi acchiappare.

Mostro

I Mostri sono un tipo speciale di Cliffhanger: minacce non intelligenti, come un drone che sorveglia un complesso d'uffici, una torretta automatica sul muro o un'orda di mini-droni in un corridoio.

Ostacoli

Gli Ostacoli sono trappole e pericoli che gli Edgerunner devono superare. Il vantaggio è che sono molto flessibili e possono essere riutilizzati da un'avventura all'altra con un semplice cambio di look.

Possono essere letali o non-letali. Questi ultimi sono spesso trabocchetti, lacci o altri sistemi di confinamento, progettati per catturare gli Edgerunner o metterli in una situazione in cui sono costretti a localizzare e disarmare la trappola, oppure sfuggirle dopo averla attivata (per esempio, un corridoio con pareti che si abbassano o una stanza ermetica piena di gas stordente). Gli Ostacoli letali sono simili, ma possono causare gravi danni o la morte; includono recinzioni elettrificate, pavimenti che crollano in vecchi edifici o una bomba a tempo che inizia a ticchettare quando il gruppo entra nella stanza.

Deve sempre essere possibile superare gli Ostacoli. Nel caso di trappole preparate dai nemici, ci saranno indizi per aiutare i Personaggi, nella scena in corso o in una precedente.

Scazzottata

In questo Cliffhanger, il gruppo (o un suo campione) affronta gli avversari a mani nude. Non è necessario che sia un vera e propria Rissa, basta che si tratti di uno scontro fisico senza armi. Incontri di lotta libera, kung-fu e pugilato sono alternative accettabili. Ci sono spesso regole rituali e fictionali (all'interno di un cerchio, con una mano dietro la schiena, buttando sabbia in faccia all'avversario, ecc.).

Schermaglia

La Squadra finisce in una piccola battaglia. Se sta vincendo, gli avversari scappano con un trucco (fumogeni, saltando sul retro di un camion di passaggio, ecc.). Se, invece, gli Edgerunner perdono, gli avversari preferiscono catturarli o lasciarli feriti ma ancora vivi.

Scontro

Questo Cliffhanger è uno scontro diretto con tutti i crismi. A differenza dell'Imboscata, entrambe le parti sono pronte e si affrontano apertamente, e tutti possono partecipare in un free-for-all, al contrario del Duello. Una volta usato questo Beat, è meglio alzare il livello di ogni ulteriore Scontro nella storia (ce ne possono essere parecchi).

Per esempio, se ci sono tre Scontri, il primo sarà contro semplici Scagnozzi, il secondo con dei Luogotenenti e il terzo con un Mini-Boss. Per rendere le cose più chiare abbiamo inserito alcuni esempi in ordine di apparizione.

Scontro 1: *Scagnozzi*. Di solito hanno Abilità inferiori agli Edgerunner e se ne possono includere tranquillamente un numero pari ai Personaggi (quindi 4 Scagnozzi per 4 Edgerunner). Se il gruppo include molti Personaggi da combattimento, si può fare in modo che gli Scagnozzi li superino di due a 1.

Scontro 2: *Luogotenenti*. Questi avversari hanno Abilità pari o leggermente superiori a quelle degli Edgerunner. Per ogni due Edgerunner ci dovrebbe essere un Luogotenente. Se hai bisogno di rendere le cose più interessanti, aggiungi alcuni Scagnozzi così che le forze siano parificate (ricorda che ogni Luogotenente vale due Edgerunner).

Scontro 3: *Mini-Boss*. Ecco i migliori avversari che si possono mettere contro gli Edgerunner. Sono decisamente più potenti, in termini di Abilità, e ognuno di essi conta come tre Personaggi. Di solito, un Mini-Boss è accompagnato da diversi Luogotenenti e Scagnozzi per parificare le forze.

1 Scagnozzo = 1 Edgerunner
1 Luogotenente = 2 Edgerunner
1 Mini-Boss = 3 Edgerunner

DATA

Le schede di Scagnozzi, Luogotenenti e Mini-Boss sono a PAG. 412.

ADRIAN MARC

Ricorda che, a volte, la risposta non è scagliare altri avversari contro i Giocatori, ma dar loro equipaggiamento migliore. Uno Scagnozzo è molto più pericoloso con una Malorian 3516 che con una Pistola di Bassa Qualità. Quando i Giocatori mettono le mani su equipaggiamento capace di sistemare avversari sopra la loro categoria di peso, è il momento di considerare chi ha questo hardware come due o tre Edgerunner ai fini del calcolo degli incontri.

Scontro tra Veicoli

Questo Cliffhanger include tutti gli scontri con veicoli, che siano aerei, motociclette, automobili o imbarcazioni. Viene usato ogni volta che gli avversari tentano di abbattere, fermare o affondare gli Edgerunner.

Sviluppo

Uno Sviluppo è una scena in cui la trama procede senza conflitto diretto. Detto anche "bump", è quella parte della sceneggiatura che definisce la direzione dell'azione fino al prossimo Sviluppo importante. Per esempio, ne *Il Signore degli Anelli* la visita in cui Gandalf racconta a Frodo dell'Anello è uno Sviluppo e la direzione dell'azione è decisa: Frodo e compagni devono trovare il modo di distruggere l'Anello o assistere alla fine della Terra di Mezzo.

Uno Sviluppo può anche essere usato per fornire un indizio, un'informazione, segnalare un pericolo o rivelare un aspetto nascosto della trama. Per esempio, in *Casablanca*, l'arrivo di Ilse Lund al Caffè di Rick è uno Sviluppo che costringe il cinico Rick ad aiutare la Resistenza.

Un altro modo di usare gli Sviluppi è fornire agli Edgerunner un indizio su come ottenere un vantaggio. In *Star Wars: Una Nuova Speranza*, l'incontro con Obi Wan Kenobi è uno Sviluppo necessario affinché Luke Skywalker apprenda le vie della Forza e riesca a distruggere la Morte Nera.

Uno Sviluppo può anche condurre ad altri: incontrare Ben e apprendere la Forza, porta Luke a viaggiare fino a Dagobah per addestrarsi con Yoda, cosa che lo porta a scoprire che Darth Vader è suo padre

Alleanza

Questo Sviluppo rappresenta un aiuto esterno: un Solitario esperto che si unisce alla causa, gli abitanti che decidono di reagire, ecc.

Fornisce sempre "forza lavoro" agli Edgerunner nella loro missione. Gli alleati dovrebbero essere potenti, ma non tanto da cambiare gli esiti del conflitto da soli.

Avvertimento

L'Avvertimento segnala agli Edgerunner un evento imminente o un pericolo di cui non sono a conoscenza. Spesso si tratta di misteriose voci in Rete, biglietti sotto la porta o alleati che comunicano alla Squadra cosa sta per accadere. La differenza principale con un Presagio è che l'Avvertimento è esplicito, spiega chiaramente la natura del problema, invece di dare soltanto vaghi indizi.

Bugia Rivelata

Si scopre che qualcosa che si credeva vero è una bugia! Si può trattare di un indizio, un'informazione, l'identità di un PNG o un altro fattore chiave. La rivelazione non mostra automaticamente la verità, ma semplicemente che ciò a cui gli Edgerunner credevano è falso.

Debolezza Rivelata

Una Debolezza Rivelata mostra agli Edgerunner un punto debole finora sconosciuto del nemico. Può essere fisico o mentale (come una fobia nascosta), un'arma o strumento speciale da usare contro di esso o un traditore tra i ranghi.

La Debolezza Rivelata deve essere sempre descritta chiaramente: "Il Full Borg Dragoon è una macchina da guerra, ma c'è un difetto nel telaio, vicino al nucleo, che può essere penetrato con un colpo diretto."

Enigma

Gli Edgerunner si trovano di fronte a un enigma o indovinello, che deve essere risolto per proseguire. A differenza di una Gara, non c'è un avversario. Il problema è semplicemente posto ai Personaggi, che devono risolverlo per poter fuggire, entrare nel QG della Corp, scoprire il segreto dell'Antagonista, ecc. Come una Trappola, l'Enigma deve avere una soluzione all'interno della Scena in corso o di una precedente.

Esitazione

Come nella Ritirata, gli Avversari interrompono un attacco senza preavviso, ma questa volta non lasciano il campo. Invece potrebbero proporre una tregua. Un classico è: "Uhm. Siete meglio di quanto mi aspettassi. Sono impressionato. Magari vorreste lavorare per me?" In molti casi, se gli Edgerunner dovessero accettare, l'Antagonista li tradirà alla prima occasione.

Faccenda Personale

Questo Sviluppo alza la posta aggiungendo un elemento personale alla trama. Per esempio, un Edgerunner potrebbe venire avvelenato e l'unico antidoto è nelle mani degli avversari; un amico o amante potrebbe essere rapito dall'Antagonista; la Squadra potrebbe venire incastrata e l'unico modo per ripulire il proprio nome è trovare il vero colpevole, ecc.

Incastrato!

La Squadra (o un membro) viene accusata di un crimine che non ha commesso. La sua innocenza dovrebbe essere chiara a tutti, eccetto alle autorità, che hanno prove evidenti del contrario.

Incontro Segreto

C'è un Incontro Segreto, in cui gli Edgerunner possono guadagnare nuovi alleati o informazioni. Di solito questo viene introdotto prima di un Indizio, Rilevazione o Alleanza. È possibile inserire un altro Beat nel mezzo (l'Incontro è interrotto da un'Imboscata o altri conflitti). Durante questo Sviluppo l'azione si concentra sul contattare, predisporre e incontrare persone.

RICHARD BAGNALL

Indizio

Questa è una Rivelazione ambigua, che mostra solo un pezzo del puzzle. Con un Indizio gli Edgerunner scoprono che "qualcuno sta comprando o rubando materiale radioattivo in città", ma non che "gli Inquisitori stanno procurandosi tutto il materiale radioattivo disponibile perché intendono purificare la città con il fuoco, costruendo e facendo detonare un ordigno nucleare".

L'Addestramento

Questo Sviluppo rappresenta un periodo di apprendimento, lunghe sessioni con un insegnante o mentore, addestramento speciale, studio o pratica. Gli Edgerunner potrebbero passare settimane in un campo di addestramento con un vecchio sergente istruttore della Militech, oppure viaggiare fino a un accampamento di Nomadi e imparare a guidare da Nomad Santiago in persona. Alla fine di questo periodo avranno le capacità necessarie per trionfare, se le useranno saggiamente. La cosa migliore è comprimere il tutto mostrando solo gli attimi salienti, non ogni minuto (un montaggio d'allenamento).

Missione Pericolosa

Gli Edgerunner sono costretti a intraprendere un viaggio pericoloso per distruggere, trovare o recuperare qualcosa. La strada è lunga, faticosa e piena di pericoli, da terribili tempeste a condizioni ambientali micidiali. In questo Beat, gli scontri saranno minori e non collegati agli Avversari principali: animali selvatici, vecchi droni o booster a caso. Il viaggio può, però, iniziare, essere interrotto o concludersi con uno Scontro, Imboscata, Trappola o altri Beat legati al combattimento.

Monologo

Il capo degli Avversari ha voglia di parlare e, come molti Antagonisti, sente il bisogno di vantarsi del suo Grande Piano, di qual è lo scopo, come lo otterrà, ecc. Questo Sviluppo può essere usato solo quando gli Edgerunner sono completamente alla sua mercé, dopo un Rapimento, Trappola o Confronto. Il cattivo è convinto che moriranno o entreranno al suo servizio, quindi... perché non farli sudare freddo?

Non è Quel che Sembra

Un elemento di un Beat precedente non è quel che sembrava: gli amici si rivelano nemici, una situazione dannosa diventa un vantaggio, ecc. Un classico esempio è un alleato che cambia fazione, ma si scopre che, in realtà, è un agente doppiogiochista. Questo è uno Sviluppo difficile da usare, perché il GM deve stabilire la vera natura dell'azione originale e rendere chiaro che l'inversione era prevista sin dall'inizio.

Ossessione

Un membro della Squadra è vittima dell'ossessione di un altro Personaggio, che sia amore, odio o curiosità. L'ossessionato farà del proprio meglio per seguirlo ovunque, cercando di restargli vicino. Non attaccherà gli altri Edgerunner e proverà a evitare i confronti.

Presagio

Come l'Avvertimento, questo Sviluppo indica eventi futuri, ma in modo ambiguo e nebuloso. Per esempio, invece di "Attenti agli agenti della Corp", dirà: "Temete chi ha un taglio di capelli costoso". Questo Sviluppo può essere usato quasi sempre, ma è meglio non farlo subito prima dell'evento in questione (dato che occorre creare suspense). Il Presagio può essere usato in molti modi; per esempio, gli Antagonisti incontrano gli Edgerunner in una situazione non conflittuale, oppure qualcuno avvisa la Squadra della loro presenza. Può includere tanto messaggi dalla Rete quanto oscuri indizi, ma la natura della minaccia non è mai mostrata in modo ovvio.

Ritirata

Di solito questo Beat è inserito dopo un Cliffhanger. Per motivi ignoti, gli avversari sono costretti a interrompere uno Scontro, un'Imboscata o un'altra azione e tornare alla loro roccaforte. Come GM, devi decidere il motivo. Forse c'è stata una complicazione o un tradimento al campo base, è intervenuta una terza forza ostile o il nemico ha capito che lo scontro non aveva più senso. Durante una Ritirata, il nemico cerca sempre di coprire le proprie tracce, rendendo impossibile un inseguimento da parte degli Edgerunner: fa crollare scale, sgancia bombe a grappolo o si insinua in una zona con un traffico impossibile.

Ritorno dalla Morte

Un vecchio nemico creduto morto ritorna. Come Seconda Possibilità, questo è un Beat molto difficile da usare, perché richiede una spiegazione plausibile per questo ritorno (l'AV dell'avversario è precipitato in acqua, la ferita era letale solo in apparenza, ecc.).

È meglio usarlo al massimo una volta e solo quando gli Edgerunner hanno fatto fuori i cattivi troppo presto e vuoi che lo Scontro Finale sia una vera sfida.

Rivelazione

Una Rivelazione entra in gioco quando viene scoperta un'informazione chiave. Questo Sviluppo non concede alcun dettaglio come Debolezza Rivelata o Indizio, è il momento in cui la Squadra scopre l'intera vicenda in un colpo solo. Non è il semplice "qualcuno sta comprando o rubando materiale radioattivo in tutta la città", ma è invece "gli Inquisitori si stanno procurando tutto il materiale radioattivo disponibile perché intendono purificare la città con il fuoco, costruendo e facendo detonare un ordigno nucleare". La Rivelazione va usata solo quando si vuole spiegare tutto agli Edgerunner e questa conoscenza non può influenzare l'esito della vicenda in maniera rilevante.

Sabotaggio!

Un'arma, pezzo di cyberware o veicolo importante per la Squadra è stato sabotato. Come nel Tradimento, il gruppo dovrebbe aver modo di accorgersene ed evitare/riparare il danno.

Salvataggio!

Gli Edgerunner devono impedire che qualcuno sia catturato, ucciso o imprigionato. La cosa importante è fornire un buon motivo per il Salvataggio. La vittima potrebbe essere un amico o avere informazioni necessarie per il successo della Squadra.

Scambio di Persona

Uno (o più) degli Edgerunner viene scambiato per qualcuno altro, o lo impersona. Si tratta sempre di un individuo importante, che sia buono o cattivo: "Non sei quella celebrità PopMedia/il figlio del mio capo/il mio vecchio amante?" L'equivoco porta con sé problemi, vantaggi e informazioni, che possono essere inclusi in Beat successivi. Per esempio, se qualcuno crede che un Edgerunner sia lo Scomparso e Presunto Morto Rache Bartmoss, questo potrebbe far sì che i (molti) nemici di Rache lo attacchino presto. In seguito una vecchia amante (cosa?) di Rache potrebbe farsi viva con informazioni. Usa questo Sviluppo con cura, è una vera bomba.

Seconda Possibilità

Questa è un'altra chance per risolvere un problema. Se gli Edgerunner hanno subito un grave intoppo (non erano preparati o hanno mancato un indizio), si può giocare questo Sviluppo per "salvare" la partita. Appaiono degli alleati con nuove informazioni, si scoprono altri indizi o un amico creduto morto ritorna per miracolo (o necessità di trama: "Quando l'AV di Harry si è schiantato, lui si è lanciato all'ultimo istante, ma ha perso i sensi e la memoria. Adesso si è ripreso ed è tornato in squadra.").

È un Beat molto potente e va usato con grande cura.

Storia d'Amore

Ah, l'amore (non abbiamo saputo resistere)! In questo Sviluppo, l'amore entra nella vita di uno o più Edgerunner quando qualcuno si interessa a loro.

Non è tutto rose e fiori, un nuovo amante potrebbe avere legami segreti con i nemici dell'Edgerunner, pretendenti gelosi, genitori arrabbiati, segreti nascosti o una malattia incurabile tenuta segreta.

Strani Compagni di Letto

Una minaccia comune costringe la Squadra ad allearsi con gli Avversari. Il momento topico è quando il nemico appare all'improvviso dicendo: "Abbiamo un problema comune e dobbiamo lavorare insieme." La minaccia deve essere molto convincente e importante perché questo Beat funzioni.

▶ Tradimento

La Squadra è stata tradita, magari da un alleato fidato, un amante o il barista preferito! Chiunque sia vicino al gruppo può diventare un traditore. Come tradisce? Forse rivela i piani al nemico, oppure lo aiuta a preparare un'imboscata (magari drogando gli Edgerunner per farli catturare), rapisce un PNG importante e lo consegna per usarlo come ostaggio o ruba un gadget necessario per sconfiggere il nemico.

Gli Edgerunner dovrebbero sempre avere la possibilità di ritrovare il Traditore, immediatamente o poco dopo, per vendicarsi?

▶ Vantaggio Rivelato

Gli Edgerunner scoprono una capacità, vantaggio, strumento o arma finora ignota. Alcuni esempi includono: una pila di componenti che assemblate divengono una potente arma, un nuovo pezzo di cyberware specializzato o la conoscenza di una capacità che pare inutile (come intrecciare cesti sott'acqua).

▶ Vendetta!

Un membro della Squadra è il bersaglio di una vendetta. Forse è per qualcosa che ha fatto, oppure ai cattivi non piace la sua faccia. Durante ogni scontro, questo nemico assalirà o sfiderà l'Edgerunner, non importa a che prezzo.

▶ Voltafaccia!

Un Avversario decide (per i propri motivi) di aiutare la Squadra. Alcuni classici esempi includono lo scagnozzo che tradisce l'Antagonista per prenderne il posto o un Avversario che si unisce agli Edgerunner perché si è innamorato di uno di loro. È un buon modo per equilibrare le forze quando la Squadra è a ranghi ridotti e bisognosa d'aiuto.

▶ Clou ◀

Il clou è la scena al termine (o vicina al termine) della Partita. Di conseguenza è sempre giocata per ultima. Può essere seguita solo da una Risoluzione.

▶ Atto Finale

Non tutte le missioni si concludono con una grossa rivelazione o battaglia. A volte, gli Edgerunner riescono a cavarsela con inganni e azioni furtive. Questo è vero soprattutto per le avventure stile Colpo Grosso. Durante l'Atto Finale, la Squadra esegue il piano e ha successo. Alcuni esempi includono il furto di un pezzo di tecnologia, l'inserimento di un virus nella rete di una Corp o piazzare una bomba per spazzare via il quartier generale di una gang nemica. L'Atto Finale può includere scontri e ostacoli, ma il centro dell'azione è il momento in cui tutte le parti del piano si incastrano di modo che gli Edgerunner portino a termine il lavoro.

▶ Rivelazione Finale

Nella Rivelazione Finale, gli Edgerunner (ed eventuali PNG) vengono riuniti, come i personaggi di un giallo di Agatha Christie, per svelare la verità. Tutti gli eventi devono essere portati alla luce: il piano degli Inquisitori per l'arma nucleare, la verità sull'omicidio o l'identità segreta del nemico. L'effetto della rivelazione è già deciso: una volta che il colpevole è smascherato, la polizia lo arresta; una volta scoperti i suoi illeciti, Il Corporativo avversario cadrà in disgrazia. Lo scopo di questo Beat è solo risolvere il mistero.

▶ Scontro Finale

Questo è il grande evento, il duello finale tra Edgerunner e Avversari. Sei libero di includere l'Antagonista, i suoi Scagnozzi, altri galoppini assortiti e qualsiasi Mostro o altro rinforzo disponibile. Dovrebbe essere un grande free-for-all, con danni su scala enorme. Come la Rivelazione Finale, questo Clou conclude la maggior parte della storia: i nemici sono sconfitti, l'amante salvato e il quartiere al sicuro.

▶ Risoluzione ◀

La Risoluzione è quel breve epilogo in cui si concludono le trame rimaste in sospeso (o si rivela la possibilità di un seguito). Può essere usata solo come ultimo Beat della sceneggiatura e risultato di tutti gli altri. Com'è possibile? Non si è risolto tutto con lo Scontro Finale? Non sempre, anzi la Risoluzione può capovolgerne l'esito.

▶ Cliffhanger Finale

Gli Edgerunner hanno sistemato la gang rivale, buttandola fuori dal loro territorio. Quando stanno per stappare lo Smash e festeggiare, un convoglio di Nomadi arriva e annuncia che prende il controllo del quartiere.

Questo è un altro modo per preparare un seguito, mantenendo alta la tensione. Come nella Risoluzione Catturati, potrebbe essere meglio giocare un'altra Partita prima del seguito.

▶ Gli Edgerunner Fuggono

Questo Beat è utile quando gli Edgerunner sono alle corde e non vuoi ucciderli, ma permetti loro di scappare. Un terremoto interrompe lo scontro, altre forze entrano in campo e distraggono gli Avversari, un AV atterra e uno sconosciuto fa loro cenno di salire. L'obiettivo è salvarli così che possano combattere ancora, perché hanno fatto un buon lavoro. Come nella Risoluzione Catturati, la cosa migliore è inserire un'altra Partita per far sudare ancora un po' i Giocatori. Questa non è un'opzione comune e va usata con molta attenzione.

▶ Gli Edgerunner Vengono Catturati

Questo Beat andrebbe usato solo quando gli Edgerunner hanno fatto un vero casino, ma non vuoi ucciderli. Invece, vengono catturati e la storia si conclude con loro dietro le sbarre, in una prigione corporativa o dispersi nell'oceano. Si può iniziare una nuova Partita proprio da qui. Consiglio per il GM: non continuare subito, metti questi Personaggi in un limbo e fai creare nuovi Edgerunner, iniziando una storia completamente diversa. Non solo questo farà sì che i Giocatori siano preoccupati per il fato dei loro vecchi PG, ma ti darà il tempo di decidere come procedere con la grande fuga!

▶ L'Antagonista Fugge

L'Antagonista è sconfitto, ma non è stato ucciso o incarcerato, perché aveva un passaggio segreto oppure non era lui, ma un sosia bioscolpito. In questa Scena fai perdere le sue tracce e gli Edgerunner non hanno modo di ritrovarlo o catturarlo. È là fuori, in attesa. Questo è un ottimo modo per riutilizzare un avversario importante, ma è meglio sfruttarlo di rado.

▶ L'Antagonista Viene Detronizzato

Un'altra conclusione comune: gli Edgerunner vincono e, anche se sopravvive, l'Antagonista viene neutralizzato. L'assassino finisce in prigione, il Corporativo trasferito in una sede remota con la coda tra le gambe o il capo della gang perde tutti i propri seguaci. Questa Risoluzione dà la possibilità di usare di nuovo l'Antagonista come minaccia minore (magari uno Scagnozzo di un altro Antagonista) o in una situazione diversa.

▶ L'Antagonista Viene Ucciso

Prendi questo, lurido Corp! Bang! Zac! Boom! L'Antagonista è morto e il GM assegna i PM. È una Risoluzione molto comune, soprattutto con gruppi assetati di sangue.

▶ Lieto Fine

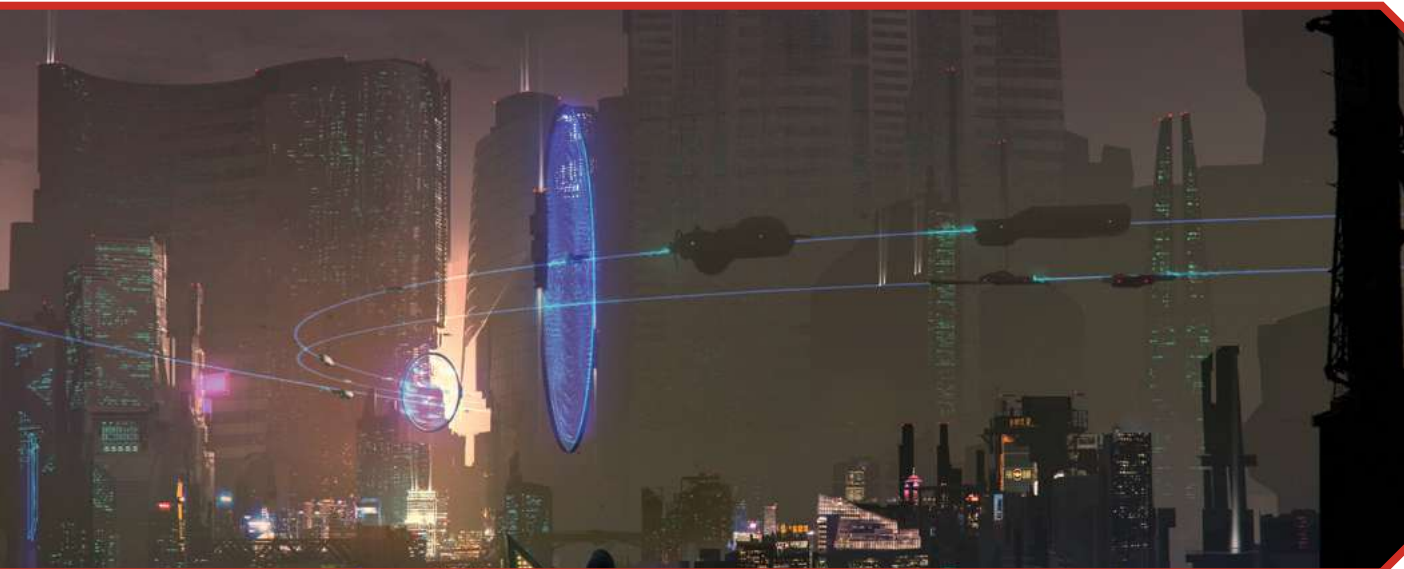
Gli Edgerunner hanno vinto! In ***Cyberpunk*** questa può essere tanto una grossa vittoria, come aver distrutto una Corporazione, quanto qualcosa di piccolo, come essere pagati alla fine della missione. Come si dice: lavoro ultimato, Edgerunner fortunato, choomba!

▶ Minaccia Più Grande

Credevano che sistemare l'Antagonista avesse risolto il problema? No, dietro di lui c'è una minaccia più grande. Certo, la Squadra può aver eliminato il capo della sicurezza locale della Zhirafa, ma ciò significa che ha attirato l'attenzione del suo superiore, oppure il capo della gang deposto lavorava per la Yakuza.

In questa scena si scopre che i guai sono solo all'inizio e un'altra Partita sta per iniziare.

▶ Vittoria di Pirro

Gli Edgerunner hanno vinto... in teoria. Hanno finito il lavoro e ucciso l'Antagonista, ma a che prezzo? Forse il loro quartier generale è distrutto o un PNG importante è morto nello scontro finale. In ogni caso, possono essere vincitori, ma non si sentono tali. Attenzione, anche se questo è un Beat molto Cyberpunk, può essere difficile creare un seguito.

ANSELM ZIELONKA

Perdere il Ritmo

In un film, gli attori seguono il copione e tutti sanno cosa sta per accadere. I Giocatori di GdR, invece, sono famosi per sorprendere il GM. Solo perché c'è una Scaletta, non significa che il gruppo la seguirà passo passo. Cercare di forzarlo, quel che si dice "railroading", non è divertente per nessuno. Inoltre, giochi come ***Cyberpunk*** si basano sulla fortuna per determinare l'esito di alcune azioni. Bastano pochi tiri sfortunati per far crollare una Scaletta perfetta. Che si fa, allora?

Si improvvisa.

Una buona Scaletta deve essere flessibile. Certo, i Giocatori possono aver perso uno scontro e non essere riusciti a recuperare dal nemico la valigetta contenente i segreti di cui hanno bisogno, ma questa non è la fine dell'avventura. Domandati: possono recuperare queste informazioni altrove? C'è un Fixer che possieda gli stessi dati e sia pronto a venderli? Oppure una gang ha teso un'imboscata all'uomo con la valigetta rubandogliela? Basta un tratto di penna (o qualche pressione di tasti) per modificare uno Sviluppo Indizio da "gli Edgerunner trovano documenti importanti in una valigetta recuperata dal nemico" a "gli Edgerunner devono rintracciare il booster che ha rubato la valigetta e negoziare (o battersi) per averla".

Basta restare calmi ed essere pronti a cambiare le cose. Se ti occorre, chiedi una pausa bagno per prenderti tempo per riflettere. Chi lo sa? Forse questa nuova trama apre altre possibilità! Ricordati che un'avventura non è il "GM che racconta", ma un momento di collaborazione, dove tutti contribuiscono.

Migliorare

Imparare nuove Abilità e migliorare quelle vecchie

Se sopravvivi a tutto quello che la città ti scatena contro, migliorerai. I Giocatori possono incrementare le proprie Capacità di Ruolo e Abilità (o impararne di nuove) grazie ai Punti Miglioramento (PM). Man mano che li accumuli, segnali nella sezione Punti Miglioramento della Scheda del Personaggio. Quando ne avrai abbastanza potrai incrementare il Livello di un'Abilità o il Grado della Capacità di Ruolo.

Miglioramento in Base allo Stile di Gioco

A differenza di altri giochi, ***Cyberpunk RED*** usa un sistema chiamato Miglioramento in Base allo Stile di Gioco. Questo permette al GM di ricompensare ogni Giocatore in base al suo modo di giocare preferito e al livello di partecipazione. La classica Tassonomia di Bartle divide i Giocatori in Socializzatori, Esploratori, Realizzatori e Killer, ma in ***Cyberpunk RED*** si parla di:

- **Guerrieri**. Giocatori che amano combattere e mettersi alla prova contro gli avversari. Preferiscono creare i combattenti più forti del gruppo, avere le armi migliori ed essere i più bravi a usarle.
- **Socializzatori**. Giocatori socievoli, che puntano a un'esperienza completa. Preferiscono fare battute, raccontare storie e contribuire in modi non legati direttamente alla partita. Spesso assumono ruoli di supporto, dentro e fuori dal gioco.
- **Esploratori**. Giocatori che amano l'esplorazione, scoprire cose e luoghi, trovare amici e alleati. Inoltre, adorano enigmi e misteri non legati al combattimento.
- **Attori**. Giocatori orientati all'interpretazione che si concentrano sull'immedesimarsi nel proprio Personaggio con la massima precisione. Amano inventare background elaborati, spesso includendo oggetti di scena, immagini e diari. Preferiscono "recitare" le scene principali con discorsi e descrizioni dettagliate.

Che Tipo di Giocatore Sono?

Qual è il tuo stile? Per determinarlo basta fare un piccolo test dopo aver creato il Personaggio. Questo aiuta GM e Giocatori a capire quale sia lo stile di gioco più adatto a loro.

Dai riquadri sottostanti, ogni Giocatore sceglie le cinque voci che considera **più importanti** durante il gioco. Il riquadro con più voci è il suo stile **primario**, il secondo è quello **secondario**.

GUERRIERI	ESPLORATORI
Sconfiggere un nemico in battaglia. Ottenere un'arma o strumento potente. Dimostrare le proprie abilità in battaglia. Il brivido della caccia. Creare il Personaggio/oggetto più potente. Creare una fortezza. Avere una nemesi da sconfiggere.	Trovare un nuovo luogo sulla mappa. Incontrare un nuovo personaggio. Risolvere un enigma complesso. Scoprire il mondo e la sua storia. Stabilire una base o alleanza. Contribuire alla storia del mondo.
SOCIALIZZATORI	**ATTORI**
Ricordare il proprio momento preferito in partita. Raccontare agli altri delle sessioni a cui partecipi. Contribuire al successo del gruppo. Giocare in squadra per superare una sfida. Farsi nuovi amici fuori dalla partita. Essere parte del gruppo.	Trovare un'immagine del Personaggio. Scrivere il background del Personaggio. Creare una famiglia allargata attorno al Personaggio. Conoscere animali, cose preferite, amici e nemici del Personaggio. Interpretare accenti e manierismi del Personaggio.

Guadagnare Punti Miglioramento

Dopo ogni sessione, il GM conferisce a tutti i Giocatori dei Punti Miglioramento in base alla missione. Se è stata portata a termine (con successo o meno), tutti ricevono punti in base alla colonna Gruppo, a meno che il GM pensi che sia stata compiuta un'azione decisamente più rilevante basata su uno degli stili di gioco e che ciò valga ancora più punti.

Se la missione non è conclusa, si ricevono PM in base al proprio Stile Primario e Secondario, a meno che il GM pensi che sia stata compiuta un'azione decisamente importante legata a un altro stile che perciò conferisca più punti.

Per esempio, Bob Jones è un Guerriero e riesce a sconfiggere tutta la temibile Squadra X attirandola sotto il fuoco incrociato dei suoi compagni. Questo rientra nella categoria "Utilizzo molto astuto o efficace delle Abilità di combattimento, sconfiggere diversi avversari in modi inaspettati o insoliti". Quindi Bob ottiene 50 PM.

▶ Tabella del Miglioramento in Base allo Stile

PM Guadagnati	Gruppo	Guerrieri	Socializzatori	Esploratori	Attori
10	Il gruppo ha fallito, ma ha tentato in ogni modo.	Uso frequente delle Abilità di combattimento, anche se poco efficace.	Sostenere e aiutare il resto del gruppo, dentro e fuori dal gioco.	Indagare spesso il mondo/situazione, anche se in modo poco efficace.	Cercare spesso di interpretare.
20	Il gruppo ha avuto successo per un pelo.	Uso frequente ed efficace delle Abilità di combattimento, spesso eliminando avversari importanti.	Azioni di supporto utili per mantenere i Giocatori uniti e il gruppo coeso (citazioni, appunti, ecc.).	Uso efficace dell'esplorazione per analizzare il mondo/ situazione.	Interpretazione continua, spesso molto efficace.
30	Il gruppo ha lavorato bene, raggiungendo gran parte degli obiettivi con il contributo di tutti.	Uso frequente ed efficace delle Abilità di combattimento e sconfitta di molti avversari pericolosi durante una sfida.	Azioni di supporto frequenti ed efficaci nel mantenere i Giocatori uniti e il gruppo coeso (fornire immagini dei Personaggi, diari, ecc.).	Frequenti esplorazioni, efficaci nel portare avanti gli obiettivi della Squadra.	Interpretazione frequente ed efficace nell'ottenere dei risultati (superare una Prova interpretando, invece che tirando i dadi).
40	Il gruppo ha raggiunto la maggioranza degli obiettivi, dimostrando forte cooperazione.	Sfruttare un'Abilità di combattimento in modi fuori dall'ordinario, sconfiggere un nemico in modo inaspettato.	Fare qualcosa fuori dall'ordinario, che aiuta o incoraggia l'intero gruppo (diari completi, eventi speciali).	Scoprire qualcosa di eccezionale esplorando o investigando.	Fare qualcosa di eccezionale sul piano dell'interpretazione (un discorso o interazione arguta).
50	Il gruppo ha raggiunto perfettamente la maggioranza degli obiettivi, con alcuni momenti incredibili.	Utilizzo molto astuto o efficace delle Abilità di combattimento, sconfiggere molti nemici in modo inaspettato.	Fare un'azione molto astuta o efficace, che aiuta o incoraggia tutto il gruppo.	Indagini molto efficaci che permettono di trovare un luogo, persona, indizio o cosa importante.	Interpretazione molto arguta o efficace (un momento di grande recitazione).

PM Guadagnati	Gruppo	Guerrieri	Socializzatori	Esploratori	Attori
60	Un grande successo, in cui si raggiungono tutti gli obiettivi con alcuni momenti incredibili.	Le Abilità di combattimento del Personaggio sono state fondamentali per la sessione, permettendogli di sconfiggere da solo un avversario importante o nemesi.	L'appoggio del Giocatore al resto del gruppo è stato fondamentale nel raggiungere gli obiettivi.	La scoperta di un luogo, persona, indizio o cosa importante da parte del Giocatore è stata fondamentale per la sessione.	L'interpretazione del Giocatore è stata fondamentale per la sessione (cambiando un esito di carattere personale grazie alla buona interpretazione).
70	La missione è stata un successo eccezionale. Il gruppo ha raggiunto tutti gli obiettivi principali e molti secondari, con grande gioco di squadra.	Le Abilità di combattimento del Personaggio sono state assolutamente necessarie alla sessione: senza di lui, il gruppo sarebbe stato sconfitto.	L'appoggio del Giocatore al resto del gruppo è stato centrale nel raggiungere gli obiettivi in un momento critico.	La scoperta di un luogo, persona, indizio o cosa importante da parte del Giocatore è stata il fulcro dell'intera sessione.	L'interpretazione del Giocatore è stata centrale nell'intera sessione, modificandone l'esito finale.
80	La missione è materia di leggenda. Un successo su tutta le linea. Il gruppo ha dimostrato coordinazione eccezionale.	Il Giocatore ha ottenuto qualcosa in un incredibile combattimento (one shot one kill, la sconfitta di un avversario mostruoso, aver salvato l'intero gruppo).	Fare qualcosa di incredibile per appoggiare il gruppo e spingerlo a collaborare.	Il Giocatore ha scoperto qualcosa di davvero incredibile durante la sessione.	Il Giocatore ha avuto un momento eccezionale d'interpretazione, come un discorso eroico, o ha influenzato in maniera enorme l'esito.

Spendere Punti Miglioramento

I Giocatori possono spendere i Punti Miglioramento guadagnati per potenziare il Personaggio, aumentando Abilità e Capacità di Ruolo. Per farlo è necessario spendere il numero di PM necessari per il Livello/Grado **immediatamente successivo**.

DATA

Anche se si hanno Punti Miglioramento, non è possibile acquistare più Livelli/Ranghi insieme. Tra un miglioramento e l'altro deve passare un po' di tempo.

▶ Miglioramento di un'Abilità Comune

Livello	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Costo in PM	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200

▶ Miglioramento di un'Abilità Difficile (×2)

Livello	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Costo in PM	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400

▶ Miglioramento della Capacità di Ruolo

Livello	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Costo in PM	60	120	180	240	300	360	420	480	540	600

PERDENTI E RECLUTE

CATTIVI SACRIFICABILI PER OGNI OCCASIONE

Come GM puoi usare questi PNG nei tuoi incontri, modificandoli liberamente in base alle necessità. Le loro Basi d'Abilità combinano STAT + Abilità + i modificatori dovuti al cyberware, Capacità di Ruolo ed Equipaggiamento. Sono privi di Ruolo, Capacità di Ruolo o FOR, salvo alcune eccezioni.

DATA

Per maggiori informazioni sulla Qualità delle Armi, vedere PAG. 342.

GUARDIA DEL CORPO

INT	RIF	DES	TEC	CAR
3	6	5	2	4
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**
4	—	4	6	3

Punti Ferita	Ferito Gravemente	Tiro della Morte
35	18	6

Armi	
Shotgun di Bassa Qualità	5d6
Pistola Molto Pesante	4d6

Armatura: Kevlar®	
Testa	PA 7
Corpo	PA 7

Basi d'Abilità Armi a Spalla 10, Atletica 9, Concentrazione 6, Conoscenza della Zona (Casa) 5, Conversazione 5, Elusione 7, Furtività 7, Guidare 10, Interrogatorio 6, Istruzione 5, Linguaggio (Lingua Madre) 5, Linguaggio (Streetslang) 5, Percezione 9, Persuasione 6, Pistole 10, Pronto Soccorso 4, Resistere a Tortura/Droghe 8, Rissa 11, Sensibilità 5, Tempra 9

Cyberware ed Equip. Speciale Slug ×25, Munizioni per Pistola Molto Pesante ×25, Comunicatore Radio

BOOSTER

INT	RIF	DES	TEC	CAR
2	6	5	2	4
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**
2	—	4	4	3

Punti Ferita	Ferito Gravemente	Tiro della Morte
20	10	4

Armi			
Pistola Molto Pesante di Bassa Qualità	4d6	Digitolame	2d6

Armatura: Cuoio	
Testa	PA 4
Corpo	PA 4

Basi d'Abilità Armi da Mischia 11, Atletica 9, Concentrazione 4, Conoscenza della Zona (Casa) 4, Conversazione 5, Elusione 7, Furtività 7, Guidare 10, Interrogatorio 6, Istruzione 4, Linguaggio (Lingua Madre) 4, Linguaggio (Streetslang) 4, Percezione 6, Persuasione 6, Pistole 12, Pronto Soccorso 4, Resistere a Tortura/Droghe 4, Rissa 9, Sensibilità 5, Tempra 6

Cyberware ed Equip. Speciale Munizioni per Pistola Molto Pesante ×30, Cellulare Usa-e-Getta, Digitolame, Tecnocapelli

GANGER DI STRADA

INT	RIF	DES	TEC	CAR
4	6	4	4	3

VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
3	—	3	3	3

Punti Ferita	Ferito Gravemente	Tiro della Morte
25	13	3

Armi			
Pistola Molto Pesante	4d6	Arma da Mischia Leggera	1d6
Balestra	4d6		

Armatura: Cuoio	
Testa	PA 4
Corpo	PA 4

Basi d'Abilità Armi da Mischia 8, Atletica 10, Concentrazione 5, Conoscenza della Zona (Casa) 6, Conversazione 6, Elusione 6, Furtività 8, Guidare 12, Istruzione 6, Linguaggio (Lingua Madre) 6, Linguaggio (Streetslang) 6, Percezione 6, Persuasione 5, Pistole 10, Pronto Soccorso 6, Rissa 6, Seguire Tracce 8, Sensibilità 5, Survivalismo 8, Tecnologia dei Veicoli Terrestri 10, Tempra 5, Tiro con l'Arco 10

Cyberware ed Equip. Speciale Munizioni per Pistola Molto Pesante ×20, Frecce ×20, Corda, Torcia Elettrica, Collegamento Neurale (Connettori d'Interfaccia)

Guardie del Corpo, Booster, Ganger di Strada e Guardie Giurate sono considerati Scagnozzi (avversari di basso livello). Di solito gli Edgerunner possono affrontare un pari numero di Scagnozzi e avere una buona probabilità di uscirne vincitori.

GUARDIA GIURATA

INT	RIF	DES	TEC	CAR
3	7	4	2	2

VOL	FOR	VEL	FIS	EMP
3	—	3	5	3

Punti Ferita	Ferito Gravemente	Tiro della Morte
30	15	5

Armi			
Fucile d'Assalto di Bassa Qualità	5d6	Arma da Mischia Media	2d6
Pistola Molto Pesante	4d6		

Armatura: Kevlar®	
Testa	PA 7
Corpo	PA 7

Basi d'Abilità Armi a Spalla 10, Armi da Mischia 6, Atletica 8, Concentrazione 7, Conoscenza della Zona (Casa) 5, Conversazione 5, Elusione 6, Fuoco Automatico 10, Furtività 6, Interrogatorio 6, Istruzione 5, Linguaggio (Lingua Madre) 5, Linguaggio (Streetslang) 5, Percezione 5, Persuasione 4, Pistole 10, Pronto Soccorso 4, Resistere a Tortura/Droghe 5, Rissa 6, Sensibilità 5

Cyberware ed Equip. Speciale Munizioni per Fucile ×40, Munizioni per Pistola Molto Pesante ×20, Comunicatore Radio

DATA

Per maggiori informazioni sulla Qualità delle Armi vedere PAG. 342.

NETRUNNER

INT	RIF	DES	TEC	CAR
7	5	4	7	4
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**
5	—	5	3	4

Punti Ferita	Ferito Gravemente	Tiro della Morte
30	15	3

Armi	
Pistola Molto Pesante	4d6

Armatura: Tuta Bodyweight	
Testa	PA 11
Corpo	PA 11

Basi d'Abilità **Interfaccia 4**, Archivistica 9, Atletica 9, Concentrazione 9, Conoscenza della Zona (Casa) 13, Conversazione 6, Crittografia 11, Deduzione 11, Elettronica e Sicurezza 11, Elusione 6, Falsificare 13, Furtività 8, Istruzione 11, Linguaggio (Lingua Madre) 9, Linguaggio (Streetslang) 9, Nascondere/Trovare Oggetti 11, Percezione 11, Persuasione 6, Pistole 10, Pronto Soccorso 9, Resistere a Tortura/Droghe 7, Rissa 6, Scassinare 11, Sensibilità 6, Tecnologia di Base 13

Cyberware ed Equip. Speciale Munizioni per Pistola Molto Pesante ×50, Torcia Elettrica, Visore Virtuality, Collegamento Neurale (Connettori d'Interfaccia)

Programmi per Cyberdeck Banhammer, DeckCRASH, Eraser, Hellbolt, Shield, Sword, Worm

Netrunner, Capi Reclamatori e Agenti della Sicurezza cono considerati Luogotenenti (avversari di medio livello). La linea guida è di usare un Luogotenente per ogni due Edgerunner nella Squadra.

CAPO RECLAMATORE

INT	RIF	DES	TEC	CAR
3	6	6	5	4
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**
5	—	4	6	4

Punti Ferita	Ferito Gravemente	Tiro della Morte
40	20	6

Armi			
Shotgun	5d6	Arma da Mischia Leggera	1d6
Pistola Pesante	3d6	Arma da Mischia Pesante	3d6

Arm.: Corazza Leggera	
Testa	PA 11
Corpo	PA 11

Basi d'Abilità Armi a Spalla 10, Armi da Mischia 10, Atletica 12, Concentrazione 7, Conoscenza della Zona (Casa) 5, Conversazione 7, Deduzione 7, Elettronica e Sicurezza 9, Elusione 8, Falsificare 12, Furtività 10, Guidare 10, Istruzione 5, Linguaggio (Lingua Madre) 5, Linguaggio (Streetslang) 5, Percezione 8, Persuasione 6, Pistole 10, Pronto Soccorso 7, Resistere a Tortura/Droghe 10, Rissa 8, Scassinare 7, Sensibilità 6, Survivalismo 7, Tecnologia dei Veicoli Terrestri 7, Tecnologia delle Armi 9, Tecnologia di Base 9, Tempra 11

Cyberware ed Equip. Speciale Slug ×25, Munizioni per Pistola Pesante ×25, Agent, Comunicatore Radio, Pistola con Rampino, Tenda ed Equipaggiamento da Campeggio, Filtri Nasali, Collegamento Neurale (Alveolo, Amplificatore Tattile)

AGENTE DI SICUREZZA

INT	RIF	DES	TEC	CAR
4	8 (6)	6 (4)	4	6
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**
5	—	6 (4)	7	4

Punti Ferita	Ferito Gravemente	Tiro della Morte
40	20	7

Armi			
Fucile d'Assalto	5d6	Arma da Mischia Media	2d6
Pistola Molto Pesante	4d6		

Arm.: Corazza Media	
Testa	PA 13
Corpo	PA 13

Basi d'Abilità Armi a Spalla 10 (8), Armi da Mischia 10 (8), Atletica 10 (8), Concentrazione 7, Conoscenza della Zona (Casa) 6, Conversazione 6, Deduzione 6, Elusione 10 (8), Fuoco Automatico 12 (10), Furtività 8 (6), Guidare 12 (10), Interrogatorio 8, Istruzione 6, Linguaggio (Lingua Madre) 6, Linguaggio (Streetslang) 6, Percezione 6, Persuasione 8, Pistole 10 (8), Pronto Soccorso 6, Resistere a Tortura/Droghe 10, Rissa 10 (8), Sensibilità 6, Tattica 6

Cyberware ed Equip. Speciale Munizioni per Fucile ×50, Munizioni per Pistola Molto Pesante ×30, Binocolo, Cellulare Usa-e-Getta, Comunicatore Radio, Manette ×2, Radio/Lettore Musicale, Scudo Balistico (10 PF), Torcia Elettrica, Collegamento Neurale (Speedware Kerenzikov)

Battistrada e Piromane sono considerati Mini-Boss (avversari di alto livello). Come linea guida si può usare un Mini-Boss ogni tre Edgerunner nella Squadra.

BATTISTRADA

INT	RIF	DES	TEC	CAR
6	8	8	3	5
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**
6	—	6	6	6

Punti Ferita	Ferito Gravemente	Tiro della Morte
40	20	6

Armi			
Fucile d'Assalto	5d6	Arma da Mischia Leggera	1d6
Pistola Molto Pesante	4d6		

Arm.: Corazza Leggera	
Testa	PA 11
Corpo	PA 11

Basi d'Abilità **Garage 4**, Armi a Spalla 14, Armi da Mischia 12, Atletica 14, Concentrazione 10, Conoscenza della Zona (Badlands) 10, Conoscenza della Zona (Casa) 8, Conversazione 6, Criminologia 10, Elusione 14, Furtività 12, Guidare 14, Istruzione 8, Linguaggio (Lingua Madre) 8, Linguaggio (Streetslang) 8, Percezione 14, Persuasione 7, Pistole 14, Pronto Soccorso 5, Resistere a Tortura/Droghe 12, Rissa 14, Scaltrezza 9, Seguire Tracce 10, Sensibilità 8, Tecnologia dei Veicoli Terrestri 7, Tecnologia di Base 5, Tempra 10

Cyberware ed Equip. Speciale Munizioni per Fucile ×60, Munizioni per Pistola Molto Pesante ×40, Comunicatore Radio, Geolocalizzatore, Manette ×2, Collegamento Neurale (Connettori d'Interfaccia), Cyberocchio (Mirino, TeleOttica), Sistema Cyberudito (Udito Amplificato)

PIROMANE

INT	RIF	DES	TEC	CAR
5	8	6	7	4
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**
4	—	6	5	3

Punti Ferita	Ferito Gravemente	Tiro della Morte
35	18	5

Armi			
Lanciafiamme	3d6	Arma da Mischia Pesante	3d6
Pistola Pesante	3d6		

Arm.: Corazza Leggera	
Testa	PA 11
Corpo	PA 11

Basi d'Abilità **Sensi da Combattimento 4**, Armi da Mischia 13, Armi Pesanti 14, Atletica 11, Concentrazione 8, Conoscenza della Zona (Casa) 7, Conversazione 5, Demolizioni 13, Elusione 13, Furtività 10, Guidare 10, Interrogatorio 10, Istruzione 7, Linguaggio (Lingua Madre) 7, Linguaggio (Streetslang) 7, Percezione 12, Persuasione 6, Pistole 14, Pronto Soccorso 9, Resistere a Tortura/Droghe 14, Rissa 10, Scaltrezza 8, Scienza (Chimica) 10, Sensibilità 5, Tattica 8, Tecnologia di Base 12

Cyberware ed Equip. Speciale Granata Flashbang ×1, Granata Incendiaria ×1, Munizioni per Lanciafiamme (Cartucce a Pallini Incendiarie) ×8, Munizioni per Pistola Molto Pesante ×50, Cyberocchi ×2 (Antiriflesso ×2), Sistema Cyberudito (Antiassordante)

Il Cyberpsicotico è costruito come un boss a sé stante. Non metterlo in gioco se non sei sicuro che i tuoi Edgerunner possano affrontarlo.

CYBERPSICOTICO

INT	RIF	DES	TEC	CAR
5	8	8	5	4
VOL	**FOR**	**VEL**	**FIS**	**EMP**
7	—	8	10	0

Punti Ferita	Ferito Gravemente	Tiro della Morte
55	28	10

Armi			
Lanciagranate Popup	6d6	Cyberserpente	4d6
Mitra Pesante Popup	3d6	Wolvers	3d6

Arm.: Subdermale	
Testa	PA 11
Corpo	PA 11

Basi d'Abilità Armi da Mischia 17, Armi Pesanti 14, Atletica 16, Concentrazione 6, Conoscenza della Zona (Casa) 7, Conversazione 2, Elusione 13, Fuoco Automatico 14, Furtività 10, Guidare 10, Interrogatorio 13, Istruzione 7, Linguaggio (Lingua Madre) 7, Linguaggio (Streetslang) 7, Percezione 9, Persuasione 6, Pistole 12, Pronto Soccorso 6, Resistere a Tortura/Droghe 15, Rissa 15, Seguire Tracce 10, Sensibilità 2, Tecnologia di Base 11, Tempra 10

Cyberware ed Equip. Speciale Granate Perforanti ×2, Munizioni per Pistola Pesante ×100, Collegamento Neurale (Alveolo, Antidolorifico), Corazza Sottocutanea, Cyberbraccio ×2 (Lanciagranate Popup ×2, Mitra Pesante Popup, Wolvers), Cybergamba ×2 (Jump Booster ×2), Cyberserpente, Laccio Osseo-Muscolare

INCONTRI NEL ROSSO

Benvenuto sulle strade di Night City. Queste tabelle sono un modo rapido e sporco per tenere sul chi vive i tuoi Giocatori e far respirare loro lo spirito di ***Cyberpunk RED***. Per determinare chi incontrano lancia un dado percentuale (ossia 2d10, dove uno rappresenta le decine e l'altro le unità). Ogni voce fa riferimento a uno dei dieci PNG presentati in precedenza, a volte con alcune modifiche. Ricordati: solo perché ci sono delle schede non significa che ogni incontro debba risolversi in un combattimento. Usa questi PNG come occasioni per interpretare e sentiti libero di modificare personaggi e luoghi per ottenere maggiore varietà.

Varianti Regionali

Nell'usare queste tabelle è importante ricordarsi in che parte della città ci si trova. In una zona a Livello di Minaccia Moderato può accadere di tutto, ma in una più sicura di Livello Corporativo i conflitti tra gang e i cyberpsicotici sono più rari, mentre chi si addentra nella Zona di Combattimento o in quella Calda va in cerca di guai.

Quando si tira per un incontro in una zona di **Livello di Minaccia Corporativo** è meglio evitare gli incontri nella parte alta della scala (sopra 50), a meno che tu voglia stravolgere tutto. Inoltre, in caso di scontri a fuoco in queste zone, la polizia corporativa arriverà in fretta. Tira 1d10 all'inizio dello scontro: il risultato è il numero di Round prima che i Corpocop arrivino per ammazzare o arrestare chiunque sia sul posto e abbia un'arma (vedere l'incontro Guardie Corporative).

Al contrario, nelle zone senza legge (**Livello di Minaccia Combattimento o Caldo**) è meglio evitare gli incontri della parte bassa della scala (50 o meno) tranne nelle giornate davvero calme. Qui è più facile finire in uno scontro che risolverla pacificamente.

L'eccezione a tutto questo è la Zona Dirigenziale, un rifugio per corporativi di alto livello e le loro famiglie. È un'area fuori città e protetta con le migliori misure di sicurezza esistenti. Se i Giocatori vi entreranno mai, non avranno incontri casuali, ma dovranno occuparsi della continua, quasi paranoica, sorveglianza della sicurezza corporativa. Qui basta sfoderare una pistola perché i Corpocop ti siano addosso in pochi secondi, con il vantaggio del numero e di armi migliori.

Incontri Diurni a Night City

(1-5) La Legge. Un numero di agenti di ronda pari a metà dei Giocatori, armati con Fucili d'Assalto, Pistole Molto Pesanti, manganelli pesanti e armature in Kevlar®. Se i PG hanno armi o armature visibili, vengono fermati per un controllo dei documenti. Se fanno resistenza, i poliziotti chiameranno rinforzi (3 colleghi) per procedere all'arresto. Se qualcuno mette mano a un'arma, i poliziotti prima sparano e poi pensano alle scartoffie. (Usa le **Guardie Giurate**.)

(6-11) Guardie Corporative. La zona è pattugliata da un numero di guardie corporative pari a quello dei PG, dotate di Corazze Leggere e Mitra. A meno che i PG lavorino per la Corporazione, le guardie imporranno loro di andarsene. (Usa le **Guardie Giurate**, ma sostituisci il Kevlar® con Corazze Leggere e i Fucili d'Assalto con Mitra di Bassa Qualità.)

(12-13) Tecnici. Un numero di Tecnici pari a metà dei PG con Shotgun e corpetti in Kevlar®. Tira 1d10. Con 1-2 stanno trascinando una cassa di attrezzi verso un AV-4; con 3-5 stanno lavorando su una delle reti cittadine e si trovano lungo la strada dei PG; con 6-10 stanno andando al lavoro e fanno un percorso opposto alla Squadra. (Usa le **Guardie del Corpo**, ma aggiungi Mano Attrezzo e Cyberocchio con MicroOttica.)

(14-17) Investigatore Privato. Un detective armato di Pistola Molto Pesante e manganello pesante, con una Corazza Media. Tira 1d10. Con 1-3 si trova davanti al gruppo, all'angolo della strada, e sta incalzando un informatore per sapere dove si trova un sospettato; con 4-7 sta pedinando qualcuno più avanti; con 8-10 fermerà i PG per chiedere loro se sanno dove si trova la persona che stava seguendo. (Usa un **Agente della Sicurezza**, senza Fucile d'Assalto e Scudo Balistico.)

(18-20) Corporativi. Un numero di Corporativi di un'azienda locale pari a quello dei PG. Sono in cerca di un taxi. Indossano completi rinforzati in Kevlar® e portano Pistole Medie. Tira 1d10. Con 1-4 sono seguiti da un numero di teppisti, pari a quello dei PG, intenzionati a rapinarli; con 5-8 scambiano la Squadra per dei booster e aprono

il fuoco senza provocazione; con 9-10 credono di essere nei guai e chiamano rinforzi (vedi Guardie Corporative). (**Corporativi:** usa i **Booster**, ma rimuovi le Digitolame, rimpiazza il Cuoio con il Kevlar® e le Pistole Molto Pesanti di Bassa Qualità con Pistole Medie; aggiungi Cyberudito con Radio/Lettore Musicale. **Teppisti:** usa i **Booster**.)

(21-27) Gente del Posto. Due ragazzi del quartiere (**Booster** senza Digitolame e Pistole). Tira 1d10. Con 1-5 stanno venendo rapinati da membri della Red Chrome Legion, in numero pari ai PG; con 6-10 stanno venendo pestati da alcuni Inquisitori, in numero pari ai PG, a causa dei loro occhi artificiali di design. (**Red Chrome Legion**: usa i **Booster**, ma rimpiazza il Cuoio con Corazza Pesante. **Inquisitori**: usa i **Booster**, ma rimpiazza le Digitolame con Armi da Mischia Medie e rimuovi i Tecnocapelli.)

(28-32) Reclamatori. La Squadra incontra un gruppo ben equipaggiato di Reclamatori, in numero pari ai PG meno 2 più un Capo, che sta cercando di ricollegare un palazzo abbandonato alla rete elettrica. Tira 1d10. Con 1-5 i PG vengono ignorati; con 6-8 il Capo e un Reclamatore vengono a controllare "quei tipi che ci osservano"; con 9-10 fanno saltare la cabina di trasformazione locale e l'intero isolato finisce al buio, provocando il panico. (**Reclamatori**: usa i **Ganger di Strada. Capo Reclamatore**: usa il **Capo Reclamatore**.)

(33-37) Media. Un team formato da cameraman e reporter sta sorvegliando un edificio per una grossa storia. Tira 1d10. Con 1-5 la persona che stanno controllando li nota e inizia uno scontro... con la Squadra che finisce in mezzo. (**Media**: usa i **Booster**, ma rimpiazza il Cuoio con del Kevlar® e la Pistola Molto Pesante di Bassa Qualità con una Pesante; sostituisci le Digitolame con un Cyberocchio con MicroVideo e Cyberudito con Udito Amplificato. Per la persona controllata tira di nuovo sulla Tabella degli Incontri.)

(38–41) Investigatore Privato: Un detective armato di Pistola Molto Pesante e manganello pesante, con una Corazza Media. Tira 1d10. Con 1-3 si trova davanti al gruppo, all'angolo della strada, e sta incalzando un informatore per sapere dove si trova un sospettato; con 4-7 sta pedinando qualcuno più avanti; con 8-10 fermerà i PG per chiedere loro se sanno dove si trova la persona che stava seguendo. (Usa un **Agente della Sicurezza**, senza Fucile d'Assalto e Scudo Balistico.)

(42-46) Trauma Team. Un AV-4 atterra dove è appena terminato uno scontro a fuoco e i medici si occupano di una mezza dozzina di teppisti feriti. Tira 1d10. Con 1-5 il Team considera i PG solo dei passanti e li ignora; con 6-10 decide che sono un pericolo e 2 agenti della sicurezza aprono il fuoco con Fucili d'Assalto. (Vedi **PAG. 224** per le caratteristiche del Trauma Team.)

DARIUSK

(47-57) Scavv. Alcuni scavv, in numero pari ai PG, stanno rovistando tra le rovine o la spazzatura vicino a un edificio distrutto. Indossano tutti pezze di cuoio lurido e sono armati con coltelli improvvisati e Pistole Pesanti di Bassa Qualità. Tira 1d10. Con 1-6 implorano i PG per avere qualche soldo o qualsiasi cosa possano donare loro; con 7-8 ignorano la Squadra; con 9-10 tentano di rapinarla. A discrezione del GM, potrebbero esserci un'altra dozzina di scavv nelle vicinanze, che interverranno in caso di scontro. (Usa i **Booster**, ma rimpiazza le Digitolame con Armi da Mischia Leggere.)

(58-63) Nomadi. Un gruppo di Nomadi, in numero pari ai PG, che indossano Cuoio e portano Balestre, coltelli e Pistole Molto Pesanti. Sono leggermente ubriachi e in cerca di una rissa. Importuneranno qualunque membro della Squadra che trovino vagamente attraente. Non c'è niente da fare: vogliono uno scontro e tanto vale dargliene uno. (Usa i **Ganger di Strada**.)

(64-70) Gang di Booster. Comuni punk di strada della gang dei Piranhas, in numero pari ai PG. Se la Squadra sembra un bersaglio facile e con dei soldi, proveranno ad aggredirla. Sono armati di Pistole Molto Pesanti e Digitolame. (Usa i **Booster**.)

(71-76) Punk di Strada. Un numero di teste di Smash pari ai PG, in cerca di soldi per pagarsi il vizio. Se la squadra non indossa i colori di una gang o Corporazione, la assalgono in mezzo alla strada. Sono armati di coltelli e randelli, ma non hanno armature. (Usa i **Booster**, ma rimpiazza le Digitolame con Armi da Mischia Leggere e rimuovi Pistole e Armatura.)

(77-82) Cultisti. I Reckoners sono usciti in forze. Un numero pari ai PG – armati di coltelli, randelli e Pistole Pesanti – mette all'angolo la Squadra predicando che il cielo rosso è un segno della Fine dei Tempi. Se i PG provano ad allontanarli, passeranno alle maniere forti per convincerli della loro verità. (Usa i **Booster**, ma sostituisci le Digitolame con Nocche Corazzate e le Pistole Molto Pesanti di Bassa Qualità con Pistole Pesanti di Bassa Qualità. Aggiungi Armi da Mischia Leggere.)

(83-88) Camion di Nomadi. Alcuni Nomadi degli Steel Vaqueros, pari a metà dei PG (minimo 2), con un camion in panne. Molti stanno affrontando un gruppo di punk del quartiere (in numero pari ai PG), mentre l'ultimo cerca di riparare il motore. Se la squadra li ignora, loro faranno altrettanto, ma potrebbero accettare un'offerta d'aiuto (tira 1d10: 1-6 = Sì; 7-10 = No). (**Nomadi:** usa i **Ganger di Strada**, ma sostituisci il Cuoio con il Kevlar®. **Punk:** usa i **Booster**.)

(89-94) Gang di Booster. Alcuni Iron Sights, in numero pari ai PG, dotati di Mitra, Digitolame, Cyberocchi con Bassa Luminosità e Speedware. Provocano qualunque membro della squadra che spicchi, minacciandolo per ottenere soldi e cercando lo scontro. (Usa i **Booster**, ma sostituisci le Pistole Molto Pesanti di Bassa Qualità con dei Mitra di Bassa Qualità; aggiungi Cyberocchi con Bassa Luminosità/Infrarosso/UV e Collegamento Neurale con Kerenzikov.)

(95-00) Grosso Crimine. La Squadra è incappata in un'operazione dello spietato Sindacato Vilshenko. Alcuni Solitari, pari ai PG meno 2, con Pistole Molto Pesanti, Shotgun e Corazze Pesanti stanno scaricando merci di contrabbando da un camion, sotto le istruzioni di un Veterano. Tira 1d10. Con 1-4 non si accorgono dei PG; con 5-8 li notano, ma si limitano a un avvertimento; con 9-10 decidono che sono testimoni scomodi da sistemare immediatamente. (**Solitari:** usa le **Guardie Giurate. Veterano:** usa un **Agente della Sicurezza**. Rimpiazza tutti i Fucili d'Assalto con degli Shotgun.)

Incontri Notturni a Night City

(1-5) Polizia Cittadina. Un numero di agenti di ronda pari a metà dei Giocatori, dotati di Fucili d'Assalto e Corazze Medie. Se i PG hanno armi o armature visibili, vengono fermati per un controllo dei documenti. Se oppongono resistenza, i poliziotti chiameranno rinforzi (3 Guardie Giurate) per procedere all'arresto. Se qualcuno mette mano a un'arma, i poliziotti prima sparano poi pensano alle scartoffie (Usa gli **Agenti della Sicurezza**.)

(6-11) Guardie Corporative. La zona è pattugliata da un numero di guardie corporative pari a quello dei PG, dotate di Corazze Pesanti e Mitra Pesanti. A meno che i PG lavorino per la Corporazione, le guardie imporranno loro di andarsene. (Usa gli **Agenti della Sicurezza**, ma sostituisci il Kevlar® con Corazze Pesanti e i Fucili d'Assalto di Bassa Qualità con Mitra Pesanti di Bassa Qualità.)

DATA

Molte voci fanno riferimento a gang specifiche di Night City. Per maggiori dettagli, vedere PAG. 308.

(12-13) Tecnici Corporativi. Alcuni Tecnici corporativi, in numero pari a metà dei PG, seguiti da altrettante guardie del corpo. Tira 1d10. Con 1-2 stanno caricando casse di componenti su un AV-4; con 3-5 stanno lavorando su una delle reti cittadine e si trovano lungo la strada dei PG; con 6-10 stanno aggiustando una bella auto a bordo strada. (**Tecnici**: usa le **Guardie del Corpo**, ma aggiungi Mano Attrezzo e Cyberocchio con MicroOttica. **Guardie del Corpo**: usa le **Guardie del Corpo**, ma rimpiazza il Kevlar® con Corazze Medie e gli Shotgun di Bassa Qualità con degli Shotgun; aggiungi Cyberocchio con Mirino.)

ANSELM ZIELONKA

(14-17) Investigatore Privato. Un detective armato di revolver (Pistola Molto Pesante) e machete, con una Corazza Leggera. Tira 1d10. Con 1-3 si trova davanti al gruppo, all'angolo della strada, e sta incalzando un informatore per sapere dove si trova un sospettato; con 4-7 sta pedinando qualcuno più avanti; con 8-10 fermerà i PG per chiedere loro se sanno dove si trova la persona che stava seguendo. (Usa un **Capo Reclamatore**, ma rimuovi Shotgun, Tenda ed Equipaggiamento da Campeggio, rimpiazza la Pistola Pesante con una Molto Pesante e l'Arma da Mischia Pesante con una Media.)

(18-20) Corporativi. Alcuni corporativi di una grossa azienda, in numero pari ai PG, diretti alla stazione del Lev. Indossano completi rinforzati in Kevlar® e portano polimeri a colpo singolo. Tira 1d10. Con 1-4 sono seguiti da un numero di teppisti pari ai PG intenzionati a rapinarli; con 5-8 scambiano la Squadra per dei booster e aprono il fuoco alla minima provocazione; con 9-10 credono di essere nei guai e chiamano rinforzi (vedi Guardie Corporative). (**Corporativi**: usa i **Booster**, ma rimuovi le Digitolame, rimpiazza il Cuoio con del Kevlar® e aggiungi Cyberudito con Radio/Lettore Musicale. **Teppisti**: usa i **Booster**.)

(21-25) Rocker. La Squadra incontra alcuni Rocker, in numero pari a metà dei PG meno 1, diretti a un concerto e scortati da Solitari (pari a metà dei PG) e dal loro manager, un Fixer. Tira 1d10. Con 1-4 invitano i PG a seguirli; con 5-8 mandano i Solitari a "occuparsi di quei tipi che ci seguono"; con 9-10 li ignorano. (**Rocker**: usa **Booster** con Audiovox e Strumenti Musicali. **Fixer**: usa un **Booster** con Cyberudito e Agent Interno. **Guardie del Corpo**: usa le **Guardie del Corpo**.)

(26-30) Media. Un team formato da cameraman e reporter sta sorvegliando un edificio per una grossa storia. Tira 1d10. Con 1-5 la persona che stanno controllando li nota e inizia uno scontro... con la Squadra che ci finisce in mezzo. (**Media**: usa i **Booster**, ma rimpiazza il Cuoio con del Kevlar® e la Pistola Molto Pesante di Bassa Qualità con una Pesante; sostituisci le Digitolame con un Cyberocchio con MicroVideo e Cyberudito con Udito Amplificato. Per la persona controllata lancia di nuovo sulla Tabella degli Incontri.)

(31-33) Philharmonic Vampires: La gang dei Philharmonic Vampires ne ha combinata un'altra. Tira 1d10. Con 1-2 tre di loro stavano organizzando uno scherzo usando tre o quattro strani elettrodomestici (a tua scelta), ma alcuni punk, in numero pari ai PG, li hanno beccati e ne è risultato uno scontro; con 3-4 tre di loro hanno hackerato i lampioni che lampeggiano al ritmo di una popolare canzone pop; con 5-6 tre di loro hanno hackerato i Data-Term, che mostrano avvisi di un attacco missilistico imminente, causando il panico; con 7-8, tre di loro hanno lanciato il contenuto di grosse borse di Eurodollari da un'auto della polizia rubata, quindi la gente si è buttata per prenderli solo per scoprire che sono falsi; con 9-10, tre di loro hanno hackerato i monitor locali, che ora trasmettono notizie false. Risolvere questi problemi richiede una Prova di Elettronica e Sicurezza VD 14. (**Philharmonic Vampires**: usa i **Booster** aggiungendo Elettronica e Sicurezza con Base 10.)

(34-40) Gente del Posto. Un adolescente di una Beaverville, che probabilmente è scappato di casa per vedere la città. Tira 1d10. Con 1-4 sta venendo rapinato da membri dei Piranhas, in numero pari ai PG; con 5-8 sta venendo pestato da alcuni Inquisitori, in numero pari ai PG, per il peccato di avere del Fashionware; con 9-10 sta venendo minacciato da un Fixer perché non ha i soldi per pagarlo. (**Piranhas**: usa i **Booster**, ma rimpiazza il Cuoio con Corazze Leggere. **Inquisitori**: usa i **Booster**, ma rimpiazza le Digitolame con Armi da Mischia Leggere e rimuovi i Tecnocapelli. **Fixer**: usa una **Guardia del Corpo**, ma aggiungi Cyberudito con Agent Interno e Analizzatore di Stress e Commerciare con Base 10.)

(41-46) Netrunner Vagabondi. Due Netrunner, con Pistole Molto Pesanti e Corazze Leggere, sono fermi vicino a un piccolo ufficio corporativo, cercando di non farsi notare mentre si intrufolano nell'Architettura di Rete. Tira 1d10. Con 1-5 vengono notati da un gruppo di guardie, in numero pari ai PG, e c'è uno scontro; con 6-10 i Netrunner scambiano la Squadra per la sicurezza e usano le due torrette dell'edificio per attaccarla. (**Netrunner**: usa i **Netrunner** sostituendo le Tute Bodyweight con Corazze Leggere. **Sicurezza**: usa gli **Agenti di Sicurezza**. Torrette Automatiche vedi **PAG. 214**.)

(47-52) Nomadi. Un gruppo di Nomadi del Branco Roadrunners, in numero pari ai PG, che portano Corazze Medie, coltelli da combattimento e fucili. Sono leggermente ubriachi e in cerca di una rissa. Importuneranno qualunque membro della Squadra che trovino vagamente attraente. Non c'è niente da fare: vogliono uno scontro e tanto vale dargliene uno. (Usa i **Ganger di Strada**, ma rimpiazza le Balestre con Fucili d'Assalto, il Cuoio con Corazze Medie e l'Abilità Tiro con l'Arco con Armi a Spalla.)

(53-58) Punk di Strada. Un numero di teste di Smash pari ai PG, in cerca di soldi per pagarsi il vizio. Se la squadra non indossa i colori di una gang o Corporazione, la assalgono in mezzo alla strada. Sono armati di coltelli e randelli, ma non hanno armature. (Usa i **Booster**, ma rimpiazza le Digitolame con Armi da Mischia Leggere e rimuovi Pistole e Armatura.)

(59–63) Trauma Team. Un AV-4 atterra dove è appena terminato uno scontro a fuoco e i medici si occupano di una mezza dozzina di teppisti feriti. Tira 1d10. Con 1-5 il Team considera i PG solo dei passanti e li ignora; con 6-10 decide che sono un pericolo e 2 agenti della sicurezza aprono il fuoco con Fucili d'Assalto. (Vedi **PAG. 224** per le caratteristiche del Trauma Team.)

(64-69) Chromer. Un gruppo di fan hardcore di una Band di Chromatic Rock locale, ricoperti di cuoio borchiato, con braccia metalliche cromate e piene di cyberarmi. Sono in numero pari ai PG. Tira 1d10. Con 1-5 sono fatti di Smash e cercano la rissa; con 6-7 superano la Squadra facendo qualche commento rude; con 8-10 decidono che uno o più dei PG è davvero forte e lo invitano a farsi di Smash e andare insieme a un concerto. (Usa i **Booster**, aggiungendo due cyberbraccia con Superchrome®, sostituisci le Digitolame con i Wolvers e il Cuoio con Corazze Leggere.)

(70-72) Squadra di Solitari. Un gruppo di Solitari, pari a metà dei PG, con Corazze Leggere, spade e Pistole Pesanti. Hanno riflessi accelerati, cyberocchi con IR e cybergambe. Sono chiaramente assassini alla ricerca di qualcuno. Tira 1d10. Con 1-5 evitano i PG e proseguono; con 6-10 decidono che sono testimoni di cui occuparsi subito. (Usa gli **Agenti della Sicurezza**, aggiungi Cyberocchi con Bassa Luminosità/Infrarosso/UV e due Cybergambe con Jump Booster; rimuovi i Fucili d'Assalto e sostituisci le Pistole Molto Pesanti con quelle Pesanti.)

(73-77) Gang di Booster. Alcuni Iron Sights, in numero pari ai PG, dotati di armi automatiche, cyberarmi, Cyberocchi a Bassa Luminosità e riflessi accelerati. Provocano qualunque membro della squadra che spicchi, minacciandolo per ottenere soldi e cercando lo scontro. (Usa le **Guardie del Corpo**, ma sostituisci gli Shotgun di Bassa Qualità con dei Mitra Pesanti; aggiungi due cyberarmi a scelta, Cyberocchi con Bassa Luminosità/Infrarosso/UV e Collegamento Neurale con Kerenzikov.)

(78-83) Squadra di Solitari. Un gruppo di Solitari, pari a metà dei PG, con Fucili d'Assalto Smartgun, riflessi accelerati, udito potenziato e cyberocchi con IR e mirino. Sono chiaramente impegnati in un'operazione "grigia". Se i PG indossano uniformi o simboli di una corporazione rivale alla loro, tira 1d10. Con 1-5 evitano i PG e proseguono; con 6-10 decidono che sono testimoni di cui occuparsi subito. (Usa gli **Agenti della Sicurezza**, aggiungi Collegamento Smartgun, Connettori d'Interfaccia, Cyberudito con Udito Amplificato, Cyberocchi con Bassa Luminosità/Infrarosso/UV e Mirino in uno degli occhi.)

(84-90) Gang di Booster. Comuni punk di strada della gang dei Piranhas, in numero pari ai PG più 2. Se la Squadra sembra un bersaglio facile e con dei soldi proveranno ad aggredirla. Sono armati di Pistole Medie, coltelli e hanno riflessi accelerati. (Usa i **Booster**, ma rimpiazza le Pistole Molto Pesanti di Bassa Qualità con Pistole Medie di Bassa Qualità, aggiungi Collegamento Neurale e Kerenzikov.)

(91-93) Grosso Crimine. La Squadra è incappata in un'operazione della famigerata famiglia Scagattalia. Alcuni Solitari cibernetizzati – con cyberarmi, Pistole Pesanti e Fucili d'Assalto Smartgun – stanno scaricando droga da un camion. Tira 1d10. Con 1-4 non si accorgono dei PG; con 5-8 li notano ma si limitano a un avvertimento; con 9-10 decidono che sono testimoni scomodi da sistemare immediatamente. (Usa **Guardie Giurate** in numero pari a metà dei PG e 2 **Agenti della Sicurezza**; rimpiazza tutti i Fucili d'Assalto di Bassa Qualità con Fucili d'Assalto Smartgun; aggiungi Wolvers, Collegamento Neurale, Connettore d'Interfaccia, Collegamento Smartgun e Cyberocchio con Mirino.)

(94-100) Scontro a Fuoco. Grande! La Squadra si è appena infilata in uno scontro tra i Maelstrom e la Red Chrome Legion. Ogni gang ha un numero di membri pari ai PG, con Corazze Leggere, Pistole Molto Pesanti e cyberarmi ovunque, più un Capo con armi pesanti. È tempo di scegliere da che parte stare e un bersaglio. (**Punk**: usa i **Booster**, ma rimpiazza il Cuoio con Corazze Leggere; le Digitolame possono essere sostituiti con altre cyberarmi a piacere. **Capi**: usa un **Agente della Sicurezza** con cyberarmi a piacere.)

Incontri di Mezzanotte a Night City

(1-10) Polizia Cittadina. Agenti di ronda, in numero pari a metà dei Giocatori, dotati di Fucili d'Assalto Smartgun. Se hanno armi o armature visibili, i PG vengono fermati per un controllo dei documenti. Gli agenti sanno bene che nessuno dovrebbe circolare a quest'ora di notte e portano in centrale chi è armato. Se qualcuno mette mano a un'arma, i poliziotti prima sparano e poi pensano alle scartoffie (Usa gli **Agenti della Sicurezza** con Connettore d'Interfaccia e Collegamento Smartgun.)

(11-22) Guardie Corporative. La zona è pattugliata da un numero di guardie corporative pari a quello dei PG, con Mitra Pesanti Smartgun. "Che ci fate a quest'ora nella proprietà? Nulla di buono!" (Usa gli **Agenti della Sicurezza**, ma rimpiazza i Fucili d'Assalto con Mitra Pesanti, aggiungi Connettore d'Interfaccia e Collegamento Smartgun.)

(23-24) Investigatore Privato. Un detective armato di revolver (Pistola Molto Pesante) e machete, con una Corazza Leggera. Tira 1d10. Con 1-3 si trova davanti al gruppo, all'angolo della strada, e sta incalzando un informatore per sapere dove si trova un sospettato; con 4-7 sta pedinando qualcuno più avanti; con 8-10 fermerà i PG per chiedere loro se sanno dove si trova la persona che stava seguendo. (Usa un **Capo Reclamatore**, ma rimuovi Shotgun, Tenda ed Equipaggiamento da Campeggio, rimpiazza la Pistola Pesante con una Pistola Molto Pesante e l'Arma da Mischia Pesante con una Media.)

(25) Media. Un team formato da cameraman e reporter sta sorvegliando un edificio per una grossa storia. Tira 1d10. Con 1-5 la persona che stanno controllando li nota e inizia uno scontro... con la Squadra dritta in mezzo; con 6-10 decidono che la storia sono i PG, e li seguono. (**Media**: usa i **Booster**, ma rimpiazza il Cuoio con il Kevlar® e la Pistola Molto Pesante di Bassa Qualità con una Pesante; sostituisci le Digitolame con un Cyberocchio con MicroVideo e Cyberudito con Udito Amplificato. Per la persona controllata lancia di nuovo sulla Tabella degli Incontri.)

(26-29) Chromer. Un gruppo di fan hardcore di una Band di Chromatic Rock locale, ricoperti di cuoio borchiato, con braccia metalliche cromate e piene di cyberarmi. Sono in numero pari ai PG più 2. Tira 1d10. Con 1-5 tornano da un concerto fatti di Smash e cercano la rissa; con 6-7 superano la Squadra mezzi ubriachi, facendo qualche commento rude; con 8-10 decidono che uno o più dei PG è davvero forte e lo invitano ad andare insieme all'after party. (Usa i **Booster**, aggiungendo due Cyberbraccia con Superchrome®, sostituisci le Digitolame con i Wolvers e il Cuoio con Corazze Leggere.)

(30-39) Squadra di Edgerunner: Una piccola squadra di Edgerunner (Netrunner, Solitario e Nomade) è a bordo di una vecchia auto parcheggiata, preparandosi a irrompere in un piccolo ufficio corporativo, controllato da 6 guardie. Tira 1d10. Con 1-5 gli Edgerunner vengono scoperti e si scatena uno scontro a fuoco; con 6-10 notano la Squadra e le offrono di partecipare. (**Netrunner**: usa il **Netrunner**. **Solitario**: usa l'**Agente di Sicurezza**. **Nomade**: usa il **Capo Reclamatore**. **Sicurezza**: usa **Guardie Giurate**.)

(40-42) Trauma Team. Un AV-4 atterra dove è appena terminato uno scontro a fuoco e i medici si occupano di una mezza dozzina di teppisti feriti. Tira 1d10. Con 1-5 il Team considera i PG solo dei passanti e li ignora; con 6-10 decide che sono un pericolo e 2 agenti della sicurezza aprono il fuoco con Fucili d'Assalto. (Vedi **PAG. 224** per le caratteristiche del Trauma Team.)

(43-45) Ranger. Un Tutore dell'Ordine e il suo vice sono in città in cerca di una gang di 6 scavv. Tira 1d10. Con 1-5 sono già coinvolti in uno scontro a fuoco, che blocca la strada ai PG. Il Tutore dell'Ordine chiede ai PG di aiutarlo, dicendo che c'è una grossa taglia sui malviventi; con 6-10 la coppia sta per stanare la gang. La strada è stata bloccata con l'aiuto della polizia locale e il Tutore dell'Ordine offre ai PG una fetta della taglia per aiutarlo a catturare gli scavv, vivi o morti. (**Tutore dell'Ordine**: usa **Battistrada**; **Vice**: usa **Ganger di Strada**; **Scavv**: usa **Booster**.)

(46-58) Nomadi. Un gruppo di Nomadi del Branco Wildman, in numero pari ai PG più 2, sta pestando a sangue due Corporativi per averlo guardato male. Hanno Tatuaggi Luminosi, pantaloni di cuoio, coltelli da combattimento, randelli e fucili. Finché i PG restano lontani dalle loro moto, li ignorano e continuano il pestaggio. (**Nomadi**: usa i **Ganger di Strada** con Tatuaggi Luminosi e rimpiazza le Balestre con Fucili d'Assalto, l'Abilità Tiro con l'Arco con Armi a Spalla; **Corporativi**: **Booster** senza Digitolame.)

(59-63) Cultisti. È l'ora dell'Inquisizione! Gli Inquisitori sono usciti in forze. Sbandierando nunchaku, pistole e fruste, un gruppo in numero pari ai PG mette all'angolo la Squadra. Altri due, con Pistole Pneumatiche caricate ad Acido, restano indietro pronti a colpire i bersagli più corazzati. "Solo i servi dei Demoni di Metallo sono svegli a quest'ora. I cittadini per bene dormono a casa. Massacrate gli eretici!" (**Inquisitori**: usa i **Booster** senza Cuoio e Tecnocapelli, rimpiazza le Digitolame con Armi da Mischia Medie. Due sono armati con Pistole Pneumatiche e 20 Colpi ad Acido.)

(64-73) Punk di Strada. Tossici da Lace, in numero pari ai PG più 2, in cerca di soldi per pagarsi il vizio. Se la Squadra non indossa i colori di una gang o Corporazione, la assalgono in mezzo alla strada. Sono fatti di Black Lace e armati di coltelli e randelli, ma non hanno armature. (Usa i **Booster**, rimpiazza le Digitolame con Armi da Mischia Leggere e rimuovi Pistole e Armatura; sono sotto gli effetti del Black Lace, PAG. 227, e ignorano gli effetti dello Soglia Ferito Gravemente.)

(74) Grosso Crimine. La Squadra è incappata in un'operazione della famigerata famiglia Scagattalia. Alcuni Solitari cibernetizzati in numero pari ai PG – con cyberarmi, Pistole Pesanti e Fucili d'Assalto Smartgun – stanno scaricando droga da un camion. Tira 1d10. Con 1-4 non si accorgono dei PG; con 5-8 li notano ma si limitano a un avvertimento; con 9-10 decidono che sono testimoni scomodi da sistemare immediatamente. (Usa **Agenti della Sicurezza**, aggiungi Wolvers, Connettore d'Interfaccia, Collegamento Smartgun e Cybeocchio con Mirino.)

(75-79) Guerra per il Territorio. Grande! La Squadra si è appena infilata in uno scontro tra due delle gang più grosse della zona. Tira 1d10 per fazione. Con 1-2 sono i Tyger Claws, con giacche corazzate leggere da moto, katana e Pistole Molto Pesanti; con 3-4 sono i Sesta Strada, con Corazze Medie e Mitra Pesanti; con 5-6 sono i Piranhas, con Pistole Molto Pesanti di Bassa Qualità e giubbotti di cuoio strappati; con 7-8 sono gli Iron Sights, con varie cyberarmi e mitra; con 9-10 sono agenti del NCPD con Corazze Medie e Fucili d'Assalto. Ogni fazione ha un numero di membri pari ai PG (minimo 4) armati come descritto sopra. È tempo di scegliere da che parte stare o di puntare un bersaglio. (**Tyger Claws**: usa i **Booster**, rimpiazza il Cuoio con Corazze Leggere, aggiungi Armi da Mischia Pesanti; **Sesta Strada**: usa i **Booster**, rimpiazza il Cuoio con Corazze Leggere e le Digitolame con Mitra Pesanti; **Piranhas**: usa i **Booster**; **Iron Sights**: usa i **Booster**, rimpiazza le Pistole Pesanti di Bassa Qualità con Mitra e le Digitolame con cyberarmi a piacere; **Agenti del NCPD**: usa i **Booster**, rimpiazza il Cuoio con Corazze Medie, aggiungi Fucili d'Assalto e l'Abilità Armi a Spalla con Base 10.)

(80-87) Incendiari. Un piccolo gruppo di anarchici radicali che hanno una faida aperta con la gente del posto. Uno è un punk cibernetizzato con Lanciafiamme, ascia e Pistola Pesante, che guida un numero di Booster pari ai PG meno 3 (minimo 2), armati di Granate Incendiarie, Digitolame e Pistole Molto Pesanti di Bassa Qualità. Non cercano la rissa, ma stanno dando fuoco all'isolato e uccidendo chiunque si opponga o passi loro di fronte. (**Punk con Lanciafiamme**: usa il **Piromane**; **Punk**: usa i **Booster** con 1 Granata Incendiaria a testa.)

(88-92) Guerra per il Territorio. Grande! La Squadra si è appena infilata in uno scontro tra due delle gang più grosse della zona. Tira 1d10 per fazione. Con 1-2 sono i Bozos, con giacche corazzate leggere a pallini, enormi martelli e Pistole Molto Pesanti colorate; con 3-4 sono i Maelstrom, con Corazze Medie e un sacco di cyberarmi; con 5-6 sono i Primetime Players, con Shotgun vecchio stile e giacche di cuoio con le frange; con 7-8 sono i Voodoo Boys, con Granate Lacrimogene e Mitra; con 9-10 è la Red Chrome Legion, con uniformi corazzate medie e Fucili d'Assalto. Ogni fazione ha un numero di membri pari ai PG (minimo 4) armati come descritto sopra. È tempo di scegliere da che parte stare o di puntare un bersaglio. (**Bozos**: usa i **Booster**, rimpiazza il Cuoio con Corazze Leggere e le Digitolame con Nocche Corazzate, aggiungi Armi da Mischia Molto Pesanti; **Maelstrom**: usa i **Booster**, rimpiazza il Cuoio con Corazze Medie e le Digitolame con Wolvers; **Primetime Players**: usa i **Booster**, aggiungi Shotgun con 20 Slug e l'Abilità Armi a Spalla con Base 10; **Voodoo Boys**: usa i **Booster**, rimpiazza le Pistole Molto Pesanti di Bassa Qualità con Mitra e 1 Granata Lacrimogena a testa; **Red Chrome Legion**: usa i **Booster**, rimpiazza il Cuoio con Corazze Medie, aggiungi Fucili d'Assalto e l'Abilità Armi a Spalla con Base 10).

(93-99) Grosso Crimine. La Squadra è incappata in un'operazione della famigerata famiglia Scagattalia. Sei Solitari cibernetizzati – con cyberarmi, Pistole Pesanti e Fucili d'Assalto Smartgun – stanno scaricando droga da un camion. Tira 1d10. Con 1-4 non si accorgono dei PG; con 5-8 li notano ma si limitano a un avvertimento; con 9-10 decidono che sono testimoni scomodi da sistemare immediatamente. (Usa 6 **Agenti della Sicurezza**, aggiungi Wolvers, Connettore d'Interfaccia, Collegamento Smartgun e un Cybeocchio con Mirino.)

(00) Cyberpsicotico Furioso. Uno cyberpsicotico, scintillante di metallo, sta sfogando la sua rabbia su un passante che lo ha spinto al limite. È cibernetizzato fino ai capelli, con quattro cyberarti, Jump Booster, molte armi popup, Wolvers e tanto altro. Non sembra intenzionato a fermarsi e ci vorrà un po' (1d6+1 Round) prima che la Psicosquadra arrivi. Il peggio è che ha notato i PG. (Usa il **Cyberpsicotico**.)

SCREAMSHEET

Nel mondo di ***Cyberpunk RED***, gli Screamsheet sono giornali pensati per essere stampati su carta leggera o scaricati su un Agent per mezzo del Data Pool.

Sono anche un modo per riunire una pagina di notizie (sotto forma di Night City Today) con le istruzioni per un'avventura. Sono facili da preparare e personalizzare e, con un po' di lavoro da parte del GM, verranno fuori perfette avventure da una sessione.

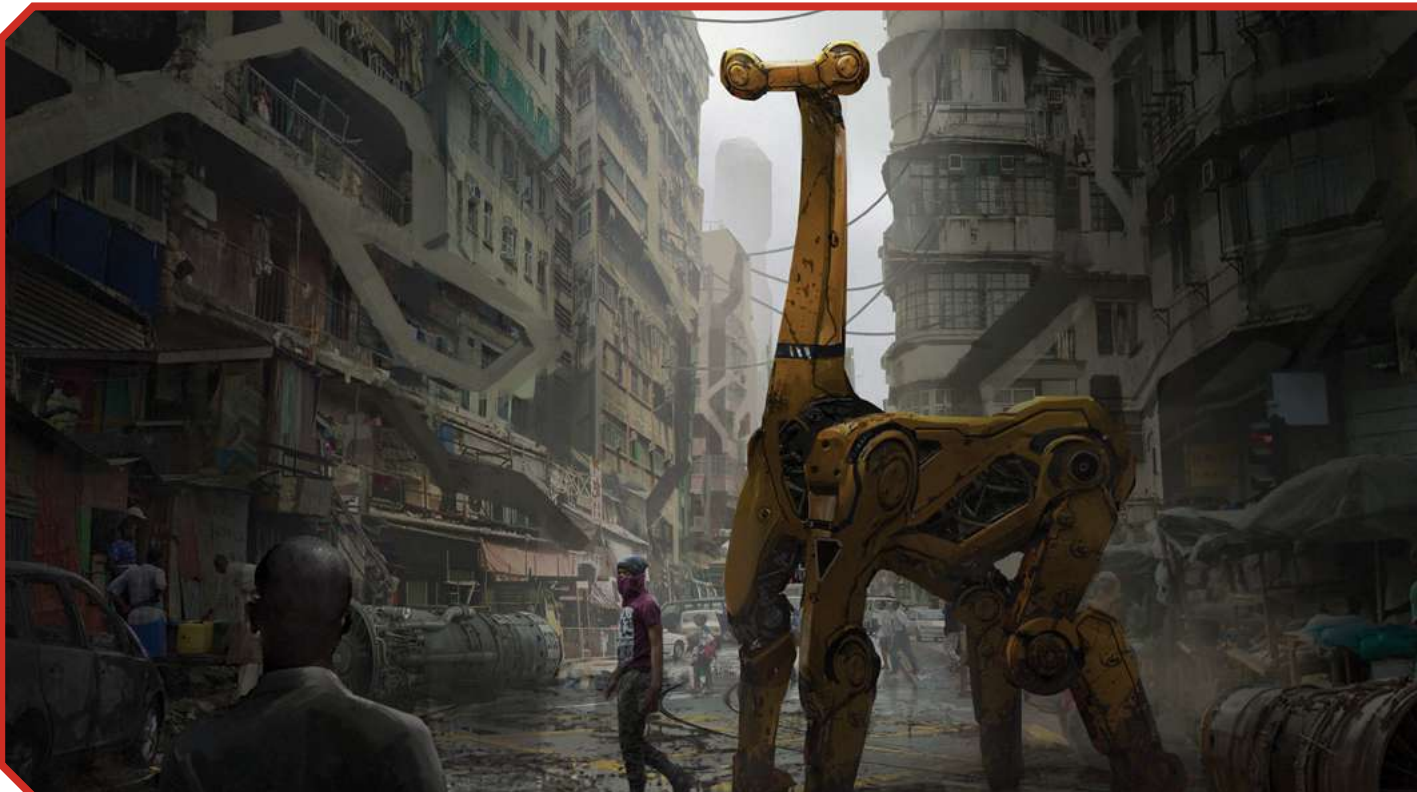
Raccomandiamo ai Giocatori di saltare le prossime pagine e andare direttamente a **PAG. 435** per leggere *Black Dog*: la storia di un gruppo di Edgerunner che accetta un lavoro, che li porterà da Night City a... non vogliamo rovinarvi la sorpresa.

Per i GM, continuate pure. Siete liberi di usare questi scenari in altre città, collegarli ai Background dei vostri Edgerunner, aggiungere i vostri PNG, incontri causali dalle tabelle precedenti o rendere le cose più interessanti per voi e i Giocatori. ***Cyberpunk*** è come lo fate voi.

EDDIE MENDOZA

NOTIZIE TUE A MODO TUO

QUANDO VUOI CONOSCERE...

> GLI ULTIMI NUMERI DEL BODY LOTTO...
> CHE STRADE EVITARE A CAUSA DI DEMOLIZIONI NON PROGRAMMATE...
> IL MINUTO PER MINUTO DELL'ULTIMA PARTITA DI COMBAT BALL...
> LE PREVISIONI DELLA PIOGGIA DI SANGUE PER I PROSSIMI TRE GIORNI...
> STORIE DELLE SFORTUNE ALTRUI PER RALLEGRARTI...
> NOTIZIE LOCALI E MONDIALI...

SUL TUO DATA TERM, SUL TUO AGENT O SCARICATO DIRETTAMENTE NEL TUO CERVELLO

Ritrovato Ricercatore delle Biotechnica

di Jackie McGee

La settimana scorsa, il Professor Kōgan Akigo, capo del Progetto Frutteto della Biotechnica, è stato ritrovato vivo nei boschi a nord di BosWash. Non si conoscono le sue attuali condizioni. È stata la ricerca del Professor Akigo, considerato un innovatore dell'ingegneria genetica per il suo lavoro sui 'super-raccolti', a lanciare 'Reference Forest', il tentativo di ricreare le foreste oggi sempre più vittime di malattie, insetti parassiti e inquinamento. Si riteneva che il professore e la sua squadra fossero morti dopo che la tragica rottura di una diga aveva spazzato via una comunità a meno di un chilometro dal prototipo di 'Frutteto'. L'incidente ha ritardato il lancio di altri Frutteti di sei mesi. Alla richiesta di commenti, la Biotechnica ha risposto: "Siamo grati di riavere il Professor Akigo. Attualmente sta recuperando da questa terribile esperienza, ma è ansioso di tornare in laboratorio quando starà meglio."

Link: Risolvere la Carestia? La Biotechnica Prende il Comando
Link: Deposito di Rifiuti Nucleari Distrutto nel Crollo della Diga
Link: Kōgan Akigo

Acquisizione Terriera a Washington

di Jericho Hunt

Un gruppo di privati ha iniziato un'enorme acquisizione terriera nel Libero Stato di Washington. Obiettivo: milioni di acri di boschi acquistati negli ultimi mesi. Rimane da scoprire chi ci sia dietro la manovra, che ha già causato delle vittime. Piccole comunità hanno sofferto per essere state estromesse dall'accesso ai boschi, privando l'industria del legname di approvvigionamenti. I legali degli investitori hanno rilasciato questa dichiarazione: "I nostri clienti hanno grandi piani per questa terra e chiedono che gli abitanti siano pazienti. I lavori inizieranno presto e tutti ne beneficeranno." Purtroppo, queste parole non sono di molto conforto a chi sta soffrendo. Aspettiamo di vedere cosa accadrà.

Reference Forest: Controversia?

di Jackie McGee

La Biotechnica non è estranea all'uso di ingegneria genetica d'avanguardia. I suoi 'super-raccolti' e 'Frutteti' stanno aiutando a tamponare la crisi alimentare americana e organizzazioni come la Food Investor's Corp (FIC) appoggiano tali sforzi. Nell'ultimo anno, la compagnia ha presentato il cosiddetto 'Reference Forest', un programma per rigenerare le foreste decimate e l'industria del legno. Con già tre siti attivi, la Biotechnica mira a espandere l'operazione. Ogni Reference Forest è capace di sostenere alcune piccole comunità, ma non tutti ne sono contenti. Green Fist, un gruppo ambientalista, ha richiesto che la Biotechnica venga chiusa per aver ferito Madre Natura. Il fondatore del gruppo, "Green Hammer", ha spiegato: "Questi alberi geneticamente modificati sono un affronto alla Terra. Distruggono l'ecosistema e non permettono la selezione naturale. Inoltre, molti non sono autoctoni delle zone dove vengono piantati. È tutto per soldi, gente! Dobbiamo metterci un freno." Una minoranza di scienziati concorda con gli attivisti. La Professoressa Geri McKennel, capo arboricoltore della Biotechnica, ha risposto: "Ciò che stiamo facendo è ricostruire intere foreste in pochi anni, così da produrre aria pulita per ripristinare l'ecosistema. Questi attivisti non capiscono. Sì, abbiamo usato specie non autoctone, ma così facendo potremo, un giorno, realizzare alberi capaci di crescere negli ambienti più ostili e portarli anche su Marte." L'idea sembra fantastica, ma solo il tempo potrà dire se queste Reference Forest saranno nostre amiche o la nostra fine.

Link: Reference Forest
Link: Green Fist

Regina Morosha Colpisce Ancora!

dalla rivista Solo of Fortune

Con il recente salvataggio del Professor Kōgan Akigo, la Regina ha messo a segno un'altra vittoria per la sua organizzazione. Quando le è stato chiesto chi l'avesse assoldata, non ha commentato. Non si può negare che la Regina dei Solitari si sia fatta un nome, per sé e il suo gruppo, con la recente serie di successi.

▶ Informazioni per i Giocatori ◀

La Biotechnica sta cercando una squadra che sorvegli una delle Reference Forest nella California settentrionale. Di recente, c'è stata una serie di furti in altri siti e il Sito RF003 probabilmente sarà il prossimo. La Corporazione ha bisogno di persone sensibili all'ecosistema della Reference Forest e che causino il minimo disturbo possibile, non danni indiscriminati. L'offerta include l'uso di droni di sicurezza, 1.000 e$ a testa, vitto e alloggio per la durata dell'incarico. Chi accetta riceve un breve briefing dalla Professoressa Geri McKennel:

"Come sapete, negli ultimi tre mesi due delle nostre Reference Forest sono state bersaglio dei pirati del legno. Chiunque siano, hanno abbattuto dozzine di piante di valore e rimosso molti ceppi. All'inizio credevamo fosse Green Fist, ma sembra che si tratti di qualcun altro deciso a sradicare i nostri progetti sul nascere... scusate la battuta. Questi pirati colpiscono di notte, quando la foresta non è sorvegliata. Il Sito RF003 è il prossimo obiettivo logico. Il vostro compito è tendere un'imboscata, catturare questi pirati e scoprire chi li finanzia. Che siano vivi o morti alla Biotechnica non interessa, basta che otteniate le informazioni necessarie."

La Squadra viene trasportata con un VL-11 Corporate Bus (Elicottero) e lasciata appena fuori da RF003 presso una stazione dei ranger della Biotechnica. La foresta è fitta e gli alberi dominano il panorama; sembra incredibile che la RF003 sia stata piantata da meno di dieci anni. Un rappresentante della compagnia sta aspettando la Squadra alla stazione. Sottolinea il valore della foresta, blatera di come la Dalbergia non sia autoctona della regione, ma la Biotechnica sia riuscita ad adattarla grazie all'ingegneria genetica. La foresta include anche querce e mogani e c'è una strada che arriva fino al bosco. Il rappresentante fornisce a un Netrunner o Tecnico codici d'accesso temporanei per i droni di sicurezza (**Mini Droni Aerei**, **PAG. 213**), così da poterli manovrare e impiegarne i sensori. Se non ci sono Netrunner o Tecnici, fornirà solo un link per gli Agent, che agisce da normale video di sicurezza. Inoltre, consegna alla Squadra la chiave della torre antincendio al centro di RF003, spiegando che troveranno una buona scorta di cibo e delle amache. Il rappresentante risponde in modo vago alle domande, limitandosi a indicare la foresta, augurare buona fortuna e sottolineare, in modo poco amichevole, la necessità di evitare danni all'ecosistema.

Ci vuole un'oretta di marcia per raggiungere la torre. Non è particolarmente impressionante, è costruita in materiale ignifugo, con un ascensore centrale e una scala fino in cima. Per usare l'ascensore occorre la chiave. L'interno non è molto tecnologico, ma offre una vista a 360° sulla foresta. Un pannello solare alimenta i computer meteorologici, i monitor della sicurezza e persino un sismografo. Le amache sono di scarsa qualità e non reggono il peso di chi ha più di un cyberarto. Ci sono solo due sedie di metallo vicine a una console, la dispensa è piena di preconfezionati liofilizzati, ma non c'è neppure un lavandino e l'acqua deve essere recuperata da una cisterna di raccolta della pioggia, in basso. L'unica toilette è una vecchia latrina di legno, che puzza come una fogna.

▶ Note per il Gamemaster ◀

I 'pirati' che attaccano RF003 lavorano per uno degli investitori della Biotechnica dello Stato Libero di Washington. Il piano è costringere la compagnia a chiudere tutte le operazioni in NorCal e concentrarle a Washington, facendo guadagnare milioni agli investitori.

Due squadre assalgono RF003, ognuna formata da un numero di pirati, pari a metà degli Edgerunner, armati di motoseghe, e altrettanti armati di Mitra. Tutti indossano Kevlar®. (**Pirati con Motosega**: usa **Ganger di Strada**, aggiungi un'Arma da Mischia Molto Pesante e rimpiazza il Cuoio con il Kevlar®; **Pirati con Mitra**: usa **Ganger di Strada**, aggiungi Mitra Pesante e Munizioni per Pistola Pesante ×50, rimpiazza il Cuoio con il Kevlar®.)

La prima squadra colpisce da est, l'altra da nordest. Il sismografo impazzisce, perché sono alla guida di enormi camion per trasporto legname, privi di contrassegni o documenti. Il sismografo concede agli Edgerunner tempo sufficiente per raggiungere i camion prima che i pirati possano fare gravi danni. I droni mostrano che i veicoli si stanno inoltrando nel folto della foresta. Le motoseghe fanno tanto rumore da coprire il suono di chiunque si avvicini.

L'obiettivo è sistemare i pirati prima che possano far danni. Almeno un albero verrà comunque abbattuto, ma se gli Edgerunner non si separano le cose andranno molto peggio. I pirati non sono qui per combattere, ma non intendono lasciarsi catturare e si battono duramente per evitarlo. Se uno viene catturato e interrogato la sua testa esplode appena inizia a confessare... maledette microbombe non rilevabili.

Al mattino, il rappresentante della Biotechnica ritorna per valutare la situazione. Se la foresta ha subito danni farà una scenata, detraendo 100 e$ dalla paga totale per ogni albero perso. Non è contento che ancora non si sappia chi sta attaccando le Reference Forest, ma è un inizio e offre alla Squadra un contratto a lungo termine come sorveglianti di RF003.

Nuova Corsa agli Armamenti: Costruzioni?

di Ziggy 'Front' Page

Mentre continua la ricostruzione di Night City, una nuova corsa agli armamenti, o meglio alle costruzioni, colpisce le strade. L'equipaggiamento della Zhirafa è diventato una vista comune in città, mentre sedicenti architetti e ingegneri ottengono contratti molto redditizi. Non è solo una questione di forza lavoro, anche gli scienziati sono saliti sul carrozzone. La Petrochem sta lavorando con altre compagnie per avvantaggiarsi della domanda energetica dei macchinari edili e la Militech sta progettando un nuovo tipo di materiale anti-esplosione. Persino la Biotechnica partecipa con il progetto 'Reference Forest'. Ovviamente, non è tutto rose e fiori. Questa folle corsa verso innovazioni e materiali ha portato a un aumento dei sabotaggi e dei furti nei cantieri, che potrebbe compromettere i progressi nel Centro Ricostruito. Bon Chaney, direttore del Comitato per la Ricostruzione di Night City, ha detto: "Ogni furto e ritardo rallenta la ricostruzione delle zone residenziali e il ritorno della popolazione a una situazione di normalità."

Con tanti rifugiati della catastrofe e senzatetto nei sobborghi, malattie e carestie sono una seria preoccupazione. Il direttore Chaney si è appellato affinché tutti collaborino alla ricostruzione, spiegando che ora ci sono posti di lavoro sufficienti per tutti. Night City vivrà uno nuova età dell'oro? Solo il tempo potrà dirlo.

Link: Comitato per la Ricostruzione di Night City
Link: GRAF3 Rubato si Scatena a Little Europe

Allerta Sanitaria

del Dipartimento della Salute di Night City

Il Dipartimento della Salute di Night City ricorda a tutti che non è sicuro fermarsi o attraversare la Zona Calda senza protezioni. Chi deve entrare faccia il favore di equipaggirsi di conseguenza.

Link: Zona Calda

PICCOLA DETECTIVE • GROSSA PISTOLA

I CATTIVI NON CI VEDONO MAI ARRIVARE.

Link: Danger Girl

Grande Riapetura di HardGrind!

di HardGrind Harry

Perché preoccuparsi di fedeltà e tradimenti quando si può assistere a un ballo esotico senza rischio di contrarre malattie? Queste braindance sembrano reali quanto la realtà. Forniamo anche salviette gratuite per il vostro comfort. Evitate partner gelosi e malattie veneree, venite all'HardGrind venerdì sera per una notte di alcol e burlesque duro!

Link: Scontro a Fuoco in un Popolare Strip Club di Braindance
Link: Sesso in Braindance. Più Sicuro di Quello Vero?

Impiegati della MA&F Malati

di IGG

Molti impiegati della Merrill, Asukaga & Finch sono stati trovati positivi ad avvelenamento da radiazioni dopo aver maneggiato dell'oro trasferito da una camera di sicurezza della sede di Night City. Non è stato possibile rintracciare il proprietario, un certo Mr. Krash, per un commento. Negli ultimi anni, a Night City e sul mercato nero, sono apparsi sempre più metalli preziosi irradiati a causa degli scavv della Zona Calda. Molte banche e istituti finanziari hanno introdotto test obbligatori prima di portare il metallo negli uffici. La Merrill, Asukaga & Finch offre 500 e$ a chiunque possa indicare il domicilio di Mr. Krash.

Link: Tesoro nella Zona Calda

Faisal's Customs

di Faisal's Customs

Vi serve un'arma speciale? Un veicolo che sia vostro e lo dimostri? Allora rivolgetevi a Faisal's Customs. Se potete immaginarlo, la nostra squadra può crearlo.

Disclaimer: Faisal's Customs non è legalmente responsabile di morti o lesioni causate dall'uso dei suoi prodotti. Faisal's Customs non può garantire di riuscire a produrre tutto ciò che i clienti immaginano. Faisal's Customs non produce armi di distruzione di massa, quindi non chiedete bombe atomiche.

Link: Faisal Farah, Imprenditrice di Night City
Link: Club di Scontri Clandestini Testano la Tecnologia Faisal

▶ Informazioni per i Giocatori ◀

Di solito, girare per strada porta a qualche avventura, ma oggi è un giorno speciale. La Squadra esce e, appena arriva al negozio all'angolo, trova un furgone delle Poste che sta consegnando un pacco. Il veicolo è modificato con Telaio Corazzato, Vetri Antiproiettile e una Mitragliatrice. Il mitragliere è un ragazzo magrolino con corpetto ed elmetto Antischegge tre taglie troppo grandi. La postina alla guida è vestita in pelle nera e Kevlar®, con i Tecnocapelli pettinati in modo da simulare delle orecchie da gatto. Quando vede la Squadra, fa un gesto e saluta con voce stridula.

La postina sa parecchio di quel che accade in città. Se le si chiede cosa c'è di interessante, dice che ci sono lavori in corso a cinque isolati di distanza, vicino al territorio delle gang. Non sa chi abbia deciso di sistemare i marciapiedi, dato che vengono riempiti di piombo ogni giorno. Detto questo, fa l'occhiolino, torna ancheggiando al furgone e riparte con una grossa sgommata nera.

Sembra che ci sia davvero qualcosa d'interessante da vedere e, di certo, è meglio che stare seduti ad annoiarsi. Quando la Squadra è a quattro isolati di distanza, si sente rumore di spari. Sembra proprio una festa! A un isolato di distanza, si vede una grossa cassa di vetro in mezzo al marciapiede. Dentro ci sono una pila di banconote ben ordinate, una pistola, un fucile e un orsetto di peluche.

A distanza di pochi secondi, qualcuno si avvicina e prova a romperla, mentre i proiettili rimbalzano tutt'attorno. Strada e marciapiedi sono affollati di persone con le armi in pugno che sparano. Alcuni sembrano membri delle gang, ma almeno una dozzina paiono passanti che mirano alla cassa o gli uni agli altri.

Un vecchio in abiti casual avvicina la Squadra, dicendo che potrebbe aprire la cassa facilmente, ma ci sono troppi choomba dal grilletto facile nei pressi. Si offre di dividere il bottino se il gruppo ripulisce la zona.

▶ Note per il GM ◀

La Militech si sta preparando al lancio della nuova Cassaforte Maximum Security e vuole fare un po' di pubblicità. Ha assunto Willy Maze, guru del marketing di strada, per promuoverla. L'idea è che sia indistruttibile (100 PF) e Willy è un genio del guerrilla marketing. Con il permesso del municipio ha posizionato la Maximum Security in una zona di Night City famosa per l'attività delle gang, fissandola al marciapiede con grossi tasselli metallici. L'ufficio lavori pubblici si incazzerà, anche se si rifiuta di andare in quella zona per colpa delle gang. Mentre gli operai installavano la cassaforte, il Tecnico di Willy montava telecamere tutte intorno per filmare il caos. È stata tenuta coperta fino a metà mattina, quando uno dei suoi è passato di corsa per rivelarla al mondo.

La cassaforte è fatta di un materiale trasparente, quindi i 5.000 e$, la Militech Avenger (Pistola Media di Alta Qualità), il Militech Bulldog (Shotgun di Alta Qualità) e l'orsacchiotto con una busta sono tutti ben visibili. La busta contiene un invito privato alla fiera del reclutamento della Militech. All'esterno c'è un grosso adesivo con scritto 'Cassaforte Maximum Security'.

Oltre alle telecamere ci sono alcuni droni che riprendono la scena (usa **Minidroni Aerei**). Per ogni proiettile che manca, un Personaggio tira 1d10. Con 7-10 colpisce un drone.

Le due gang coinvolte sono formate da booster poco importanti. La prima è un gruppo locale, gli Albino Alligators (sono in cinque; usa i **Booster**), che indossano tutti t-shirt con un alligatore bianco in stile fumetto e portano Fucili d'Assalto. Alcuni hanno il simbolo tatuato sul bicipite. Gli altri sono Piranhas (in cinque; usa i **Booster**). Il resto sono alcuni abitanti del quartiere (10+1d6), armati a piacere.

Nessuno attacca i Personaggi finché restano lontani dalla cassaforte, ma iniziano a sparare contro chiunque provi ad avvicinarsi. Se gli Albino Alligators perdono due membri si ritirano e lo stesso fanno i Piranhas dopo tre perdite. Le gang portano via i propri morti e feriti. La folla, invece, si disperde dopo che almeno metà dei presenti è ferita o fuori combattimento.

Quando la zona è sicura, il vecchio fa la sua comparsa con un grosso cilindro sulla schiena, collegato a un tubo con un bocchettone. Apre la valvola e inizia a spruzzare uno spigolo della cassaforte con un aerosol bianco. Impiega circa due minuti per l'intero lato. 1d6 teppisti (usa i **Booster**) fanno un ultimo tentativo di strappare il tesoro ai PG. Questi avversari si spaventano facilmente e fuggono appena uno tra loro cade.

Quando ha finito, il vecchio chiede in prestito il ferro a qualcuno. Batte con l'arma sul lato e, anche se il materiale non si rompe, il sigillante cede e il bottino cade a terra.

Se più di metà dei Personaggi è in Soglia Ferito Gravemente, l'uomo punta loro contro l'arma... non ci si può fidare neppure di un vecchio, choomba. Altrimenti prende la sua parte e se ne va.

Teatro di Strada nei Sobborghi

di Ziggy 'Front' Page

Mentre l'economia globale fatica a stabilizzarsi, importazioni ed esportazioni soffrono. Questo ha reso difficile alle case di produzione realizzare film e il crollo della Vecchia Rete ha peggiorato le cose. Nei sobborghi di Night City è nata una nuova moda: Teatri di Strada. Artisti della Juliard Performers Guild hanno iniziato a tenere spettacoli all'aperto, guadagnando popolarità. Le performance sono gratuite, ma gli artisti accettano donazioni, in certi casi guadagnando fino a 500 e$ a notte. Più la produzione è elaborata, più gente si ferma a guardare e ciò ha spinto alcuni Tecnici a farne lavoretti part-time. Eric Wells, attore, ha spiegato: "La gente è stanca di spendere i suoi sudati risparmi per vedere pessime repliche. Vuole vere storie ed emozioni. Il teatro di strada le fornisce." Il lato negativo di questi spettacoli è un leggero aumento dei borseggi, ma questo non sembra scoraggiare il pubblico.

Link: Juliard Performers Guild
Link: Cinema Estero in Declino

REO Meatwagon

di REO Meatwagon Rocks!

Le nostre ambulanze corazzate sono adatte a qualsiasi situazione di guerra. Vi salveremo, anche se avete perso arti e organi, per consegnarvi all'ospedale più vicino. Prezzi ragionevoli.

Link: Chiamata di Emergenza REO Meatwagon

Rete Fantasma

di Miller Marcus

Quando la Netwatch ha bloccato l'accesso alla Vecchia Rete, molti Netrunner si sono rifiutati di andarsene. Nelle loro incursioni hanno scoperto dati di valore e molte 'storie di fantasmi'. Si parla di fantasmi della Rete, intrappolati nei sistemi quando sono stati isolati e di Netrunner vittime dei R.A.B.I.D.s. La domanda è: sono veri fantasmi o solo scansioni di ricordi non senzienti? Il Professor Killgrave Shaw, esperto d'intelligenza artificiale, suggerisce: "In un certo senso questi 'fantasmi' sono senzienti, perché provano le stesse emozioni del Netrunner. Ciò li rende esseri viventi." Tuttavia, teologi come il Reverendo Phillip Longfellow ribattono: "I fantasmi di ricordi non hanno anima, dunque non sono vivi. Dobbiamo considerare le IA come dotate di anima? Ne dubito. Un programma è solo un programma. Fa ciò per cui è stato ideato, niente di più." Può sembrare cinico, ma il reverendo ha ragione. Ovviamente, tutto ciò significa che, in futuro, potremmo scaricare una versione IA dei nostri cari scomparsi sui nostri Agent. I 'fantasmi' della Vecchia Rete potranno mai essere eliminati dal sistema? Forse, ma la Netwatch rifiuta di commentare. Man mano che il Data Pool si diffonde attorno a Night City, è possibile che la Rete venga rimpiazzata in favore di un sistema di reti locali con collegamenti globali.

Link: Spettri della Rete
Link: La Netwatch Frustrata dai R.A.B.I.D.s nella Vecchia Rete

Fine Prematura della Guerra tra Gang

di Jackie McGee

La tensione nei sobborghi ha raggiunto il punto critico questa settimana, portando a una guerra tra Primetime Players e Piranhas. Lo scontro è durato appena un minuto, perché le armi di entrambe le parti hanno mostrato un grave difetto: i materiali della stampa 3D erano inaffidabili. Le armi sono esplose nelle mani dei combattenti, causando molti feriti. A meno di ventiquattrore dall'incidente, un adolescente chiamato Zip Print è stato trovato impiccato a un lampione con un foro di proiettile in testa e la parola "scadente" incisa sul petto. Sotto di lui c'era una pila delle armi rotte che aveva venduto alle gang. Ovviamente la sua morte è stata una tragedia, intanto le gang hanno stipulato una tregua per procurarsi armi migliori.

Link: Guerrieri della Stampa 3D

▶ Informazioni per i Giocatori ◀

Quando si parla di armi classiche, nessuno le progetta come JayeZK. I suoi design per la linea Hello Cutie di Sanroo sono ovunque, dallo ShotFrog (Shotgun) alla Koi Kicker (Pistola Pesante), ormai celebri. I fan degli Anime non sembrano averne mai abbastanza. Con la fama le sono arrivati grossi contratti e le attenzioni fastidiose dei truffatori. JayeZK ha contattato la Squadra perché è perseguitata da un artista 3D rivale, che si fa chiamare Gangster 3D. L'uomo ha cercato di violare il suo Agent, ricattarla con foto e video, e si è presentato a ogni sua apparizione per sfidarla. Ha bisogno che i Personaggi la proteggano la settimana prossima, durante una gara di Street Art, in cui presenterà nuove idee a un rappresentante della Sanroo. Offre loro una fetta della commissione della compagnia.

▶ Note per il Gamemaster ◀

Man mano che i Personaggi scavano per saperne di più, diventa chiaro che Gangster 3D (usa un **Netrunner**) è un nome falso. Seguirlo porta la Squadra agli uffici della DizCom, una piccola compagnia specializzata nella vendita di file per stampa 3D. L'ufficio è al ventesimo piano di un grande palazzo, raggiungibile con un ascensore per il pubblico. All'ingresso ci sono alcune guardie (usa **Guardie Giurate** con Cyberudito e Comunicatore Radio) in numero pari a metà dei PG, mentre altre in numero pari ai PG pattugliano l'edificio. Sono tutte collegate al sistema di comunicazione interno. Ci sono anche un ascensore privato e due rampe di scale con accesso sulla strada, una lungo la facciata nord, l'altra su quella est. Al pianterreno c'è un'Architettura di Rete con punti d'accesso nel banco della reception e sul lato nord della porta. Le porte sulle scale hanno serrature a scheda magnetica, che possono essere bypassate (Elettronica e Sicurezza VD 10). L'ascensore privato ha un sistema di difesa (**Ascensore con Gas Soporifero**, **PAG. 216**) e solo due pulsanti: Attico e Pianterreno. Chiunque sia il proprietario deve avere molti soldi.

La porta delle scale al ventesimo piano ha la stessa serratura di quella esterna e un'altra Architettura di Rete accessibile dal pianerottolo. Questa include due **Imp**, che non attaccano gli intrusi a meno che questi entrino nel ramo destro dell'Architettura, quello con i Nodi di Controllo. Se la Squadra è formata solo da due Personaggi c'è un solo Imp. Non riuscire a superare la serratura della porta al primo colpo attiva un allarme (Elettronica e Sicurezza VD 12 per spegnerlo), che richiama le guardie di pattuglia. Butteranno fuori i Personaggi a meno che questi aprano il fuoco. In tal caso, il NCPD arriverà in 2d6 Turni (1d6 agenti per iniziare, usa le **Guardie Giurate**).

Quando i Personaggi raggiungono il ventesimo piano, con l'ascensore o le scale, trovano un bel pavimento in vinile bianco e molti holo-poster alle pareti, che mostrano i personaggi della DizCom (Buster Swime, Electric Bunny, Hyper-Active Hyena, Captain Piranha). Man mano che proseguono, le figure smettono di cantare e ballare e fissano gli intrusi con aria truce, diventando spaventose. Il lungo corridoio finisce di fronte a una porta d'ufficio con il logo della DizCom in blue elettrico, che si apre se qualcuno si avvicina a meno di 2m. Mentre si apre, si odono risate di bambini. All'interno c'è un bancone, con una porta subito dietro, dove è seduta una donna con un sorriso esagerato (che sfarfalla leggermente). Dà il benvenuto ai Personaggi e chiede loro se hanno un appuntamento. Se rispondono di no, domanda se vogliono fissarne uno. Se i Personaggi mentono, assume un'aria confusa e suggerisce che è uno scherzo, prima di chiedere loro di andarsene. Se rifiutano, passa alla Battaglia dei Cartoni.

Fissare un appuntamento è difficile. La donna spiega che c'è una lista d'attesa di tre settimane e non recede di un passo.

Se qualcuno diventa aggressivo, scatta la **Battaglia dei Cartoni**.

La porta esterna dell'ufficio si apre. Nel corridoio i personaggi animati saltano, letteralmente, fuori dalle cornici, con gli occhi illuminati di rosso. I cartoni ringhiano prima di aprire il fuoco contro gli Edgerunner.

I cartoni sono, in realtà, ologrammi che nascondono dei droni (usa **Droni Aerei Grandi** con Pistole Pesanti e Telecamere d'Osservazione, **PAG. 213**). Chi spara contro di loro nota subito che i proiettili li attraversano e colpiscono quel che c'è alle loro spalle. I droni si trovano in corrispondenza delle teste degli ologrammi. Quando la Squadra lo scopre può colpirli senza bisogno di Colpi Mirati alla testa. C'è un cartone e un Nodo di Controllo Droni per ogni Personaggio (massimo 4). Sono pilotati dai due Imp (**PAG. 212**) collocati al piano più alto dell'Architettura di Rete, che ne attivano due a testa nel loro Turno.

Una volta sconfitti i droni si può interrogare la segretaria, una pseudo-IA che non confessa, ma non può impedire di entrare nell'ufficio del direttore. La porta ha una serratura elettronica (Elettronica e Sicurezza VD 12). Dietro di essa una scena assai bizzarra: il torso di un uomo è collegato un enorme fascio di tubi e cavi. Non ha nulla sotto la cassa toracica e due droni con piccole braccia robotiche gli volano attorno. È un Netrunner chiamato Winston Frumighter, che non vuole guai e confessa di essere la mente dietro agli

attacchi contro JayeZK. Spiega che stava cercando di spaventare la Sanroo, così da portare l'artista 3D alla DizCom. Gangster 3D è solo un attore pagato. Se i Personaggi risparmiano Winston, promette di lasciare in pace JayeZK. Se il gruppo attacca, si difende (usa un **Netrunner** con VEL 0). I droni nell'ufficio non hanno armi e non attaccano.

Nella stessa giornata, JayeZK si incontra con i rappresentanti della Sanroo, che decidono di non usare le sue idee.

Architettura di Rete del Pianterreno

Piano	Dall'Altro Lato della "Porta"	VD
1	Password	6
2	Nodo di Controllo per le serrature a carta magnetica esterne	6
3	File con gli appuntamenti di Mr. Frumighter. Ce ne sono molti con personaggi a caso (una Prova di Conoscenza della Zona VD 13 rivela che sono piccoli artisti della città) e ben cinque con Gangster 3D nelle ultime due settimane.	6
4	Wisp	N/A
5	Nodo di Controllo dell'ascensore privato	6
6	Nodo di Controllo del Gas Soporifero	8

Architettura di Rete del Ventesimo Piano

Piano	Dall'Altro Lato della "Porta"	VD
1	Password	8
2	Skunk, Killer	N/A
3	Cerbero	N/A
4	Nodo di Controllo della serratura a tessera magnetica dell'ultimo piano e del sistema d'allarme dell'edificio.	8
5	Password. Da questo piano partono due rami.	8

Piano	Dall'Altro Lato della "Porta"	VD
1	Cobra	N/A
2	File con una lista completa di artisti e compagnie di stampa 3D di Night City, con note su chi è stato contattato dalla DizCom e chi deve essere "convinto".	8

Nota: ci sono uno o due Imp che controllano i Droni di questo ramo. Vedere le Note del Gamemaster.

Piano	Dall'Altro Lato della "Porta"	VD
1	Nodo di Controllo della serratura elettronica dell'ufficio di Frumighter	8
2	Nodo di Controllo di un Drone Cartone (Buster Swine)	8
3	Nodo di Controllo di un Drone Cartone (Electric Bunny)	8
4	Nodo di Controllo di un Drone Cartone (Hyper-Active Hyena)	8
5	Nodo di Controllo di un Drone Cartone (Capitan Piranha)	8

SANROO

HelloCutie

Porta il sole, porta il sorriso,

HelloCutie è qua!

Quel broncio cyberpsicotico si laverà
Col miglior sputapiombo in città!

La pistola più
carina sul mercato!

Così adorabile
che sanguineranno rosa!

SANROO
HelloCutie
CAL9x20
SN 12165
TOKYO
JAPAN

SANROO

BLACK DOG

2045 (IL PRESENTE)

Inizia con dei misteri. Il frammento di una canzone.
Una storia raccontata da tuo padre. La ricerca di un pezzo del puzzle.
Un racconto di amanti divisi dal destino. Un tesoro proibito.
E un'eredità di cui dimostrarsi degni.

LILAYAH E TRACE

a blind man lost, in the streets
a pattern here, I need to see
keep returning keep trying to leave
got a bad feeling that I need to feel
black dog runs at my side
down a road, no end in sight
the city sleeps but in my mind
got a knot that won't unwind...

"Unbind?"

"Untie?"

"Cazzo." Lilayah arricciò il naso mentre cercava di sistemare il verso successivo. Certo, avrebbe potuto usare le proprie idee, ma non si sarebbe sentito *lui*. Non sarebbe stato qualcosa che *lui* avrebbe detto. E questo era importante. Forse questa era l'ultima canzone. Doveva essere *giusta*. Glielo doveva.

a blind man lost, in the streets
a pattern here, I need to see...

Trace alzò gli occhi dall'Agent e dalla mezza dozzina di schermi collegati. "Sai che è la duecentesima volta che la canti?" Si appoggiò allo schienale della sedia guardando fuori dalla grande finestra del conapt con aria pensosa. "E continui a cambiare la melodia. È fottutamente fastidioso, sai?" Rivolse alla Rocker uno sguardo vagamente irritato prima di arrendersi.

"Lo so, ok. Ma non la *conosco*. Non ho abbastanza su cui lavorare. Uno schifoso datalink pirata e un sacco di merdose registrazioni in studio fatte... quanti anni fa?" Alzò gli occhi dal sintetizzatore, fissando il Media, che alzò le spalle in risposta.

"Il problema è chiaro," disse lui.

"Davvero? Credi?"

"Ti servono più teste. Metti un annuncio sul Data Pool. Vedi se qualcuno abbocca. Magari c'era qualcuno a quella sessione di registrazioni... qualcuno che è ancora vivo e non si è svuotato la memoria."

Trace ridusse a icona la storia su cui stava lavorando... non che avesse fatto molti progressi. Come Lilayah, aveva solo dei frammenti e neppure il Vecchio, che gliela aveva raccontata, la conosceva per intero. Digitò i codici per aprire il suo Pool link personale in modalità trasmissione e alzò l'Agent verso la faccia di Lilayah: "Ripetila. Ancora. Non importa quanto cazzo sono stanco di sentirla." Lilayah lo fece.

È difficile dire chi fu più sorpreso quando, venti minuti dopo, ci fu un ping di ritorno al messaggio di Trace.

La voce era un contralto armonioso, con una leggera risonanza metallica. Femminile... o modificata per sembrarlo.

"Ho visto il tuo post. Credo di poterti aiutare."

KEPLER E PNEUMO

Altrove a Night City, Kepler stava ricaricando la minigun superiore. Si stava inceppando troppo spesso ultimamente e non voleva doverla riavviare a mano mentre era sulla Pista, lontana da pezzi di ricambio. Si pulì la faccia con il dorso della mano, quella artificiale, lasciandosi una striscia di cosmoline sul naso. Sentiva Pneumo ridacchiare dall'angolo del Kombi mentre navigava nel Data Pool. Stava lavorando sul suo progetto personale: un frag che stava cercando di rintracciare da quasi cinque anni.

"Che?"

"Trace sta postando una canzone su cui sta lavorando Lilayah. Credo sia quella su cui si stava arrovellando." Aveva una voce roca, non la usava molto stando spesso in 'Faccia. Kepler gli tirò uno straccio e si voltò verso la minigun. "Non so perché cazzo quei due non si sono ancora messi insieme," commentò distratta. Il Netrunner sollevò il visore e iniziò a cercare in una pila di Chip Dati. Cercava roba buona da vendere in fretta per pagare il loro prossimo viaggio sulla Pista. "Non tutti quelli che lavorano insieme finiscono per sposarsi, Kep," replicò con forte accento londinese. "Tu e io siamo l'eccezione da queste parti."

"Ok, ma..." Kepler si interruppe. Aveva visto qualcosa. Diverse sagome si muovevano tra le pile di rifiuti verso il Kombi. "Scusa. Occupata, Nu." Grugnì calandosi sul sedile della minigun. *Meno male che ho appena ricaricato*, pensò attivando l'IR nell'occhio sinistro e collegando il processore armi. La vista amplificata identificò un gruppo di booster che tentava di attaccare il Kombi sul fianco. Sembrava proprio che i ragazzi degli Iron Sights fossero tornati. Tolta la sicura, Kepler ruotò la minigun e aprì il fuoco. Il ruggito dell'arma pesante scosse il Kombi, facendo cadere libri dagli scaffali e piatti dal ripiano del cucinino. Gli Iron Sights si dispersero e caddero, alcuni trascinarono i feriti fuori traiettoria. Kepler smise di sparare, non aveva senso sprecare piombo: quei tipi non sarebbero tornati presto.

"Ehi, Kep." disse Pneumo, sturandosi le orecchie con le lunghe cyberdita. "Trace mi ha appena pingato. Roba interessante."

Kepler sorrise, stava giusto iniziando ad annoiarsi.

DAMIEN E ZARA

Damien aveva appena finito con i pistoni dell'avambraccio quando arrivò il ping. *Fottuto cyberware russo*, pensò voltandosi e lasciando che il drone strisciasse giù dal braccio verso l'Agent sistemato sul bancone da lavoro. Il drone afferrò l'Agent con la ganascia magnetica e glielo riportò. Mentre lottava con il recalcitrante cyberbraccio russo, disse a mezza bocca: "Procedi." Non aveva bisogno di parlare con l'Agent, aveva un collegamento radio/audio completo, ma ai clienti piaceva il tocco personale, vederlo in faccia. Ascoltò Trace per alcuni minuti, poi poggiò il cyberbraccio e si trascinò fuori dalla porta del laboratorio: "Yo, Zara!"

La Solitaria alzò gli occhi dal bersaglio che stava riempiendo di buchi. Non erano in molti a praticare il tiro con l'arco di questi tempi, ma lei la considerava un'abilità utile: silenziosa, con una buona gittata e le munizioni si potevano quasi sempre recuperare. "Cosa?" rispose disattivando la modalità mirino dalle ottiche. "Siamo nei guai o cosa?"

Damien rimase sulla soglia del malridotto container/ufficio metallico. "No," sorrise. "Solo Trace e Lilayah. Hanno bisogno che copriamo i loro costosi culetti mentre verificano una storia."

Zara premette i blocchi e l'arco si ripiegò in modo da poterlo trasportare. Anche le frecce erano pieghevoli e le teneva in una faretra sulla schiena. Non era la sua unica arma, da brava professionista era anche molto abile con la Kang Tao che aveva sotto l'ascella. Scrollò le spalle. Trace era un datore di lavoro affidabile e molto più furbo di tanti altri clown che l'avevano assunta. Le andava bene qualsiasi cosa le proponesse. "In marcia," disse afferrando il borsone da viaggio e dirigendosi alla moto.

SAMANTHA

"Come dicevo, penso di potervi aiutare," disse lei. "Lei" si chiamava Samantha. Era alta oltre due metri, cromata dalla testa ai piedi, una sorta di amazzone metallica, completa di muscoli scolpiti. Stranamente, indossava top e leggings su un corpo che non sentiva né il dolore né la temperatura, a meno di volerlo. *Conversione Totale*, pensò Damien. La fissava come un cane fissa una bistecca, non per lussuria, ma per smontarla e vedere come funzionava. Le sue glaciali cyberottiche blu lo fissarono, poi passarono oltre puntando Lilayah. *"Sei una Rocker?"* chiese con voce armoniosa da contralto.

ECCO LA SQUADRA

I protagonisti di Black Dog (Lilayah, Trace, Kepler, Pneumo, Damien e Zara) sono stati creati con l'aiuto di sei autentici e incredibili Cyberpunk, che noi chiamiamo i "Cyber6".

Cinque di loro hanno davvero arti artificiali e questo è qualcosa a cui abbiamo pensato molto mentre scrivevamo ***Cyberpunk RED***.

Il cyberpunk è più vicino di quanto crediate. Spesso, l'idea di qualcosa, come le protesi, causa preoccupazione, ma quando appare come qualcosa di realizzabile per chi ne ha bisogno è davvero motivo di gioia e volevamo sottolinearlo in questa edizione.

I Cyber6 sono un'ispirazione, non perché vivono vite complete con queste protesi, ma perché sono tutti magnifici esempi di come rendere il mondo un posto migliore. Questa è la pura verità.

Presenteremo i Cyber6 e i loro PG nelle colonne laterali di questa storia.

Lilayah annuì, e Samantha fece un gesto verso gli enormi divani di pelle attorno al tavolino da caffè. *"Sedetevi,"* li invitò. E così fecero.

Lo sguardo allenato di Trace esaminò la stanza. Sembrava... no, era un garage, eccetto alcuni mobili fin troppo imbottiti in punti strategici, compreso un enorme letto con materasso di piume lungo un muro. Tre elementi risaltavano. Primo, un'autentica auto sportiva parcheggiata in uno degli alloggiamenti, immacolata per essere un veicolo con oltre vent'anni. Secondo, un grande ologramma del leggendario Rocker Johnny Silverhand in un'alcova circondata da candele e souvenir di vari concerti.

L'ultima era una grande cassa di legno, lunga circa due metri e quaranta, larga uno e venti, con bande metalliche e molte serrature complicate e sistemi di difesa montati sopra.

Samantha si sedette con grazia. *Tutto* in lei sembrava aggraziato. Mentre gli altri la imitavano, mise due dita tra i seni argentati e, con un leggero pop, aprì un piccolo pannello toracico, da cui estrasse una sottile lastra di plastica: un datachip. Lo mise di fronte a Lilayah.

"Quello che hai è solo un frammento," spiegò. *"Qualcuno era là quella notte, dopo la chiusura del club; rubò un sample prima che lo buttassero fuori. Ma io,"* indicò il sottile chip blu, *"ho la canzone completa, registrata da lui in persona: Johnny Silverhand."* C'era qualcosa nella sua voce, qualcosa che superava anche il tono perfettamente calibrato: un timore reverenziale. *È una fangirl di Silverhand*, pensarono tutti insieme, *ha conservato quel chip come una reliquia per tutti questi anni.*

Samantha continuò. *"Prima di darvelo, devo dirvi due cose: il chip è stato registrato da Johnny poco prima della sua scomparsa nel 2023, ma è stato danneggiato da... beh, da un EMP."*

Damien esaminò il chip portando gli occhi a massimo ingrandimento. Dopo qualche secondo, disse: "Radiazioni, vero?"

Samantha sembrò sorpresa. *"Come lo sai?"*

Il Tecnico scrollò le spalle: "Dopo la Bomba, in città c'erano tonnellate di chip e altra roba elettronica distrutta. Sono un Tecnico, capisci? La gente mi porta continuamente chip danneggiati da EMP. Devo saper riconoscere i segni."

Samantha si appoggiò all'indietro, pensosa. *"Beh, ok. Qui c'è tutta la canzone... credo. Ma una parte è confusa, come criptata. Non sono un Tecnico e non so come recuperarla. Ho solo fatto alcune copie dell'originale. Questa è una."* Chiuse gli occhi come se stesse ricordando qualcosa di doloroso e infine disse: "Potete averla".

ADRIAN MARC

Trace osservò il volto di Samantha, mentre consegnava il chip a Lilayah. "Cosa vuoi in cambio?" chiese. Samantha lo guardò sorpresa, poi rassegnata mentre il Media continuava: "Questa è Night City, choomba. *Nessuno* dà qualcosa senza un prezzo. Qual è?"

La donna d'argento annuì lentamente. *"Ok, c'è una cosa, ma è una cosa grossa."* Indicò la grande cassa di legno e disse: *"Ho bisogno che la consegniate in un posto. Una città, in New Mexico. Un posto chiamato Los Alamos Labs."*

BATTAGLIA URBANA

Stavano trascinando la cassa verso il Kombi. Samantha li seguiva. La gang sbucò dal nulla tutto intorno. Abbandonarono la cassa e iniziò lo scontro. Nel mezzo della cacofonia di armi automatiche, intervallata dalle detonazioni di quelle di grosso calibro, Kepler corse verso il Kombi, mentre Zara e Pneumo la coprivano. Il Netrunner lanciò una granata accecante verso gli inseguitori. Arrivata al posto di guida, Kepler aprì il portellone di carico sul retro.

Nel frattempo, Samantha si era caricata la cassa in spalla. Zoppicò verso il Kombi, mentre la rampa di carico si estendeva rimbombando sulla strada. Gridò a Zara di lasciare la moto: ci avrebbe pensato lei.

Pneumo gettò la moto sulla strada e Samantha quasi lanciò la cassa nel vano di carico prima di arretrare. *"È dentro! Via di qui!"* urlò con tutto il volume del suo voder.

"Sei ignifuga?" le gridò Damien.

"Sarei una pompiera decisamente inutile se non lo fossi!" rispose, con il sistema di ventilazione che strideva per lo sforzo.

"Fico!" commentò lui, aprendo la manichetta di una tanica che aveva tirato fuori dal Kombi. Un enorme getto di fuoco passò in mezzo ai booster. Napalm.

Kepler pigiò l'acceleratore, attraversando fuoco e detriti, e rallentando solo per far salire Trace e Lilayah dal portellone aperto. Sfrecciarono attraverso le rovine luccicanti della Zona Calda, inseguiti da vari veicoli dotati di spuntoni e carichi di booster. Tutti stavano facendo fuoco sugli inseguitori. Mentre superavano il punto d'accesso, Pneumo prese il controllo di varie gru e macchine da cantiere, compresi due enormi robot GRAF3, che usò per abbattere il ponteggio di un edificio in costruzione, schiacciando una delle punkorazzate, mentre le altre li tallonavano.

Kepler svoltò improvvisamente a destra, infilandosi tra file di container. Con i booster ancora alle calcagna, sfondò una rete di sicurezza entrando in una zona ampia con centinaia di container. Da ogni angolo emersero Nomadi armati e vestiti di pelle. Riconoscendo il Kombi come uno dei loro, aprirono il fuoco sui booster, che fuggirono di fronte al fuoco nemico. Kepler schiacciò il freno, spense il motore e crollò sul sedile, mentre un grosso Nomade con i baffi a manubrio e uno Stetson elegante si avvicinava al finestrino del guidatore. Portava una mitragliatrice M249 fumante. Sorrise e disse, in tono strascicato: "Signorina, se vuoi unirti a questa carovana, direi proprio che hai la stoffa giusta."

PISTA DEI NOMADI

"Meno male che il Kombi è abbastanza grande," commentò Pneumo: erano in quattro stretti nel vano passeggeri. Il Kombi era lungo quasi nove metri e aveva la forma di una scatola liscia pesantemente corazzata. Ci si poteva dormire in otto, dieci in caso di emergenza. Era un modello standard per tutte le famiglie Nomadi del Sudovest: bagno, cucina e spazio di carico strizzati nell'enorme telaio. Era la casa di Kepler, l'ultima cosa che aveva ricevuto dalla famiglia in Florida.

KEPLER

creata con l'aiuto di Ashley Sherman

La famiglia di Kepler, un Branco di Nomadi della Florida, faticava a far quadrare i conti. Nata senza l'avambraccio destro, a causa dei problemi famigliari non poté averne uno artificiale finché non se ne andò per conto suo guadagnandosi i primi euro. Oggi lavora soprattutto con il marito, Pneumo.

Ashley Sherman è nata a Chuluota, Florida, appena fuori da Orlando. Come Kepler, è nata senza l'avambraccio destro, appena sotto il gomito. È cresciuta in una fattoria addestrando e cavalcando cavalli, ballando e facendo immersioni. La sua prima protesi era un braccio bionico i-Limb Quantum della Össur. Oggi vive a Londra con il marito, James Young, e un figlio. Lavora come modella e attrice.

PNEUMO

creato con l'aiuto di James Young

Pneumo imparò il valore della giustizia dai genitori, poliziotti onesti in un sistema corrotto. Iniziò a fare Netrunning molto presto, per combattere i poteri forti. Questo portò a occasionali inseguimenti e all'incidente che per poco non lo uccise. La famiglia lo fece scappare all'estero, dove fu ricostruito e incontrò sua moglie Kepler.

Presentatore della BBC e plurimutilato, James Young è un appassionato divulgatore scientifico che si è meritato il soprannome di "Metal Gear Man" dopo aver lavorato con la compagnia di videogiochi giapponese Konami al progetto del suo braccio bionico personalizzato. Il suo lavoro, incluso "Can Robots Love Us?", è disponibile sul canale Youtube della BBC Three. Vive a Londra con la moglie, Ashley Sherman, e il figlio.

Era mezzogiorno, il calore si innalzava dall'infinita striscia d'asfalto diretta a est. Attorno a loro c'erano dozzine di veicoli, cybermoto ribassate, auto armate e corazzate di ogni forma e dimensione, vari Kombi simili al loro e, proprio nel mezzo, le sagome di enormi autotrasporti, colossali semiarticolati dei Nomadi, che contenevano tonnellate di merci e mezza dozzina di famiglie ciascuno. "Siamo fortunati che ci abbiano accolto," commentò Pneumo. Kepler scosse la testa: "Non è fortuna, baby. È Trace. Gli Aldecaldo sono, in pratica, la cazzo di famiglia reale dei Nomadi." Appoggiò i piedi sul cruscotto; Pneumo era alla guida, mentre lei si riposava dopo l'inseguimento di mezzanotte. "Non volti le spalle al figlio del Vecchio Aldecaldo se vuoi un posto tra le Famiglie," aggiunse. Un rumore la interruppe, Damien stava lavorando ad alcune migliorie per il motore del Kombi, che voleva installare durante la sosta serale. Sopra il rumore dell'autostrada si sentiva anche il sintetizzatore di Lilayah, mentre la Rocker continuava a lavorare sulla canzone.

a blind man lost, in the streets
a pattern here, I need to see
keep returning keep trying to leave
got a bad feeling that I need to feel
black dog runs at my side...

Nel vano di carico principale, nello spazio normalmente occupato dalla moto di Zara, c'era la Cassa. Era incredibilmente pesante. E anche incredibilmente ben protetta. Samantha li aveva avvisati, senza mezzi termini, di non provare ad aprirla. *"Apritela e firmerete la vostra condanna a morte,"* aveva detto *"Neanch'io posso farlo. Portatela in New Mexico, all'indirizzo che ho scaricato sui vostri Agent, e sarà fatta."* Aveva dato loro anche alcune migliaia di Eurodollari per le spese... ma non era quello il punto. A Night City, quando prometti qualcosa lo fai. Punto.

Nel retro, Zara si fissava pensosa le mani. All'improvviso frugò nel suo borsone e ne tirò fuori un grosso involto che puzzava di cosmoline. Ne estrasse una grossa arma, era ben tenuta, ma aveva anche visto molte battaglie. Mentre lasciavano il garage, Samantha aveva preso Zara da parte mettendole in mano il pacchetto. *"Dovresti tenerla tu,"* aveva detto la donna d'argento. *"Lui non la userà più, e credo che tu sia la persona giusta per farle onore."*

L'enorme automatica era argentata, come Samantha. Zara la sollevò, mirando lungo la canna. Era molto pesante, ma con un'innegabile qualità che si ergeva sopra la massa.

Credeva di sapere cosa fosse, ma aveva paura di scoprirlo.

STORIE DI FANTASMI

Scende la sera sul deserto.

Mentre il resto del gruppo cercava cibo, Trace vagò fino al centro del campo dei Nomadi. Fece qualche domanda, poi altre, finché, guidato dalle risposte, non si avvicinò al fuoco, accanto a un uomo magro, con i capelli lunghi e sulla quarantina. Il Nomade gli offrì amichevolmente una fiaschetta metallica: "Bevi, giovane Aldecaldo?"

"Mi conosci?" rispose Trace, prendendo un sorso.

L'uomo annuì: "Non ti vedevo da un po'. Vediamo... L'ultima volta eri sui diciassette e io avevo molti capelli grigi in meno."

"Conoscevi il mio vecchio, vero?"

"Sì."

"Posso chiederti una cosa?"

Il Nomade ridacchiò: "Spara, giovane Aldecaldo."

"Allora, il Vecchio mi ha detto qualcosa della faccenda dell'Arasaka. Della Bomba, dello scontro." Trace fissò pensosamente il Nomade. "Diceva che tu eri là."

L'altro annuì, si riprese la fiasca e bevve un sorso. "Molto tempo fa." Trace lo osservò, poi si volse al fuoco, poi di nuovo al Nomade.

"Quando sei giovane, choomba, ti credi immortale." Il vecchio Nomade si allungò per ravvivare le fiamme morenti. Poi si voltò verso Trace: "Il Vecchio Santiago non ti ha mai detto cosa è successo quel giorno?"

"Mi ha detto qualcosa, ma neppure lui sa com'è finita."

"Beh, perché lui non c'era. A quei tempi non girava più con Rogue e Johnny. Aveva incontrato tua mamma, si era sistemato ed era finito per diventare il capo della Famiglia. Io, invece, ero lì, fino alla fine. Ero molto più giovane, chiaro, più o meno della tua età. Ero uno dei *Lobos*, i Lupi, i guerrieri degli Aldecaldo. Avevo addosso un sacco di pelle e portavo un lungo fucile. Mi ero fatto un discreto nome, devo dire.

"Vediamo... atterrammo con l'AV all'ultimo piano. Shaitan copriva l'ingresso, Spider Murphy stava hackerando le difese nel cyberspazio. Johnny... non so perché fosse lì. Forse si sentiva in colpa per non aver salvato la sua *compañera* anni prima. Comunque era lì, con il suo grosso braccio d'argento e quella grossa pistola d'argento. Scendemmo fino a dove l'Ara aveva il laboratorio, dove tenevano la ragazza di Silverhand. Dieci piani sotto.

"Poi ci saltarono addosso. Stesero quel reporter al primo colpo. Noi Lobos eravamo inchiodati. Ho perso mio fratello Antonio quel giorno. Poi quel grosso bastardo, lo Smasher, arrivò come *la tormenta*. Ci avrebbe ammazzati tutti, ma Silverhand si alzò, gli urlò qualcosa e iniziò a sparare. Doveva sapere che non sarebbe servito a nulla, neanche la sua pistola d'argento poteva fermare lo Smasher. Ci provò e venne falciato, ma diede a Shaitan la possibilità di bloccare lo Smasher, mentre acchiappavamo il reporter e prendevamo l'ascensore per il tetto. Abbiamo dovuto lasciare il Rocker, non c'era tempo.

"Ecco quello che ancora non capisco. Avevamo con noi una valigetta. Non mi hanno detto a cosa serviva, ma era bella pesante. Durante lo scontro ho cercato quel tipo, Morgan, il capo *cabrón*, ma non c'era. Era filato via con la valigetta, credo giù per le scale. Lo rividi solo quando stavamo decollando con l'AV, quando lui e quel dannato Smasher se le davano.

"Uno o due minuti dopo, quando eravamo già lontani, la Bomba esplose."

Trace strinse gli occhi. Era ciò che stava cercando.

TUONI SULLA STRADA

Primo mattino. L'alba. Sulla strada. Kepler restava in mezzo alla carovana, arretrata. Dopo molte ore di infiniti cespugli del deserto, notarono qualcosa: una nube di polvere all'orizzonte, che svettava oltre la caligine.

Trace tirò fuori il suo drone e lo fece decollare. Mentre schizzava nell'aria, inviò immagini al Media. Dopo qualche minuto. Trace grugnì: "Guai in arrivo. Una gang di motociclisti."

Questi non erano normali "guerrieri della strada". Erano tutto fuorché una tipica gogang. Erano quasi cinquanta *bosozoku*, i temuti motociclisti giapponesi. Erano élite, con belle moto e armi pesanti: mitragliatrici, lanciagranate e razzi.

Erano anche belli, quella bellezza degli idol giapponesi.

TRACE SANTIAGO

creato con l'aiuto di Trace Wilson

Quando tuo padre è il boss di un'intera Nazione Nomade, è dura lasciare il segno. Trace Santiago lo sta facendo come Media. Ha lavorato normalmente per un po', ma si è messo in proprio dopo essere stato scavalcato da colleghi meno "etnici". Adesso carica i suoi articoli direttamente nel Data Pool.

Trace Wilson è scrittore per l'infanzia, amputato congenito e portavoce per l'uso della bionica. Nato senza la mano destra, è cresciuto con la preoccupazione di essere diverso. Ha pubblicato il primo libro per bambini a ventun anni, quando ha ricevuto il suo primo arto bionico. Il libro "Uniquely Me" e il suo seguito "Uniquely Brave" hanno aiutato molti bambini con disabilità a imparare ad amare le differenze che li rendono unici e a superare le loro paure.

Lilayah era disgustata. “Stiamo per essere uccisi da una fottuta boy band?” urlò a Zara.

Finora, Zara non si era ancora collegata alla Pistola, ma questa era una brutta situazione e non c’era tempo per recuperare un’altra arma. Estrasse il cavo dal calcio della grossa automatica argentata, inserendolo nel polso. Dopo un attimo, la vista si sfocò, mentre il reticolo di mira e il resto del HUD si sovrapponeva al suo campo visivo.

“Preferirei morire.” rispose la Solitaria mentre mirava, sparava e mirava con un ritmo sincopato.

Damien intervenne: “Quel tipo era truccato?”

Zara scosse la testa: “Non così bene.”

Lilaya grugnì: “Sempre che tu possa *definirlo trucco*.”

I *bosozoku* dispiegarono grosse bandiere nere sui parafanghi posteriori. Kepler accelerò, portandosi ancora più al centro del convoglio. Poi l’orda di moto fu loro addosso. I motori ululavano, mentre i motociclisti fiancheggiavano la carovana. I Nomadi risposero: le armi dei Kombi e dei camion aprirono il fuoco, lasciando una scia di bossoli dietro di sé.

I girocotteri dei Nomadi calarono dal cielo, martellando l’orda con armi leggere, ma le moto erano difficili da colpire. Si insinuavano dentro e fuori dal convoglio, cercando, esplorando, finché non localizzarono il Kombi della Squadra.

Mentre Kepler si districava tra i veicoli stretti l’uno all’altro, Pneumo salì in torretta, aprendo il fuoco con la mitragliatrice calibro .50, cercando di non colpire il resto del convoglio. Zara e Lilayah si sporgevano dai finestrini corazzati, mirando a chi arrivava a tiro. Un motociclista provò a tagliare la strada a Kepler, lei accelerò e lo mise sotto. Un altro salì lungo la rampa di un camion vicino, saltando oltre il Kombi, mentre lanciava una granata su Pneumo.

SEBASTIAN SZMYD

Senza pensarci, Zara colpì la granata in volo. L'interfaccia della Pistola sembrava potenziare le sue percezioni a livelli assurdi. Si sentiva quasi dominata dall'arma, dandole una precisione sovrannaturale e un freddo fervore, quasi palpabile. Più tardi, Damien avrebbe dovuto controllare se l'interfaccia era stata modificata per creare un feedback quasi cyberpsicotico, bloccando le normali reazioni emotive del tiratore in combattimento per dargli una precisione robotica. Ma non era questo il momento, e continuò a sparare.

Due motociclisti si portarono dal lato del guidatore, aprendo il fuoco contro Kepler. Damien emerse da una delle feritoie, scaricando fiamme e napalm sulla strada. Il Kombi accanto curvò, scaricando una raffica contro il motociclista di testa; la moto schizzò via, quasi colpendo Kepler, che ruotò il volante a destra per evitare il piombo. Il Kombi urtò un motociclista sul lato del passeggero, che finì addosso a un compagno. La Squadra superò l'esplosione, mentre un camion schiacciava gli aggressori caduti.

L'enorme veicolo iniziò a sganciare tappetini chiodati, spezzando la falange serrata dei *bosozoku*. Proprio allora, un suono di motori a reazione si fece sempre più forte. Con un rombo da spaccare i timpani, tre AV-4 dei Nomadi sbucarono da oltre le colline, con le minigun a guida laser che intonavano un'acuta melodia di morte. I portelloni laterali si aprirono, rivelando delle calibro .50 su giunti cardanici, che sputarono piombo in ogni direzione. I *bosozoku* cercarono di riorganizzarsi, ma vennero falciati dal semplice volume di fuoco.

Scortato dagli AV, il convoglio procedette verso la relativa sicurezza della lontana Albuquerque.

PATATA BOLLENTE

Il convoglio si era fermato nella piccola città fantasma di Grants, New Mexico. Una volta, qui sorgeva un Walmart, ma le porte erano state divelte da tempo e l'edificio depredato. Tuttavia, l'enorme parcheggio era ancora lì, coperto in parte di sabbia, e il convoglio lo stava usando per leccarsi le ferite e ricaricare le armi. In cielo, gli AV roteavano sorvegliando la strada in entrambe le direzioni.

Nel Kombi era in corso un'altra battaglia.

"Ok. Cosa *cazzo* sta succedendo?" urlò Lilayah in tono... beh, incazzato non rende affatto l'idea.

Zara si massaggiò la testa rabbiosamente: "Già. Cos'è tanto importante da mandarci contro un intero esercito di motociclisti mercenari? Quei tipi non sono economici. Questa è merda di livello corporativo."

Pneumo alzò le spalle: "Siete sicuri che fossimo noi il bersaglio?"

Trace scosse la testa: "Avevo il drone a sorvegliarli. Hanno controllato tutto il convoglio, poi si sono concentrati su di noi. Non c'è dubbio che ci stessero cercando."

"Sentite, nessuno stava cercando di ucciderci prima di questo lavoro. Beh, nessuno fuori dal normale." Lilayah indicò la Cassa. "E non ci hanno attaccato sulla via d'entrata... ma su quella d'uscita."

"Dopo che abbiamo recuperato la Cassa," aggiunse Kepler.

"Già..." commentò Zara. "La Cassa..."

Si fissarono tra loro. Nessuno voleva porre la domanda successiva. Alla fine, Trace guardò Damien: "Allora... hai ficcato il naso, come penso tu abbia fatto?"

Damien sembrò vergognarsi. Alzò le mani e confessò: "Solo scan esterni."

DAMIEN

creato con l'aiuto di Brian Marquez

Da sempre affascinato dalla tecnologia, Damien non fu per niente irritato di dover usare un braccio cibernetico sin da piccolo. Era solo un altro giocattolo. Crescendo, ha preferito lavorare come Tecnico mercenario invece che come impiegato corporativo, così da guadagnare il necessario per realizzare le sue fantasie.

Da quando ha memoria, Brian Marquez è stato appassionato di videogiochi. Grazie a questa passione, è entrato nell'industria fino a divenire produttore e ora lavora per rendere i giochi sempre più divertenti e accessibili a tutti. Essendo nato senza un braccio, ha sempre cercato nuovi modi per dedicarsi ai giochi che amava e ha costruito la sua carriera sul permettere a tutti di poter fare altrettanto.

Zara

creata con l'aiuto di Angel Giuffria

Famosa per la propria discrezione, Zara lavorava come guardia del corpo di ricchi e criminali, guadagnando bene. Tuttavia, quando un nemico diffuse la sua identità sul Data Pool, si è dovuta nascondere per riuscire a sopravvivere e vendicarsi. Oggi è una mercenaria e parte di un gruppo di Edgerunner.

Attrice, modella e attivista per l'inclusione della disabilità nei media, Angel Giuffria è nata senza l'avambraccio sinistro. È stata la persona più giovane al mondo a ricevere una protesi mioelettrica e continua a restare all'avanguardia nella tecnologia bionica, convinta che sia importante, per chi la riceve, essere coinvolto nel processo. Ha recitato in "Impulse" e "Chicago Med" e ha un master in Psicologia.

"E...?" insistette Trace.

"Beh. Allora. Ok. Sta usando un sacco di energia. Un'estremità è parecchio radioattiva. Non ci ammazzerà, ma mi accerterei che i filtri per le radiazioni funzionino."

"Vuoi che provi a hackerare il sistema di protezione?" si offrì Pneumo. Kepler fece no con la testa.

"Continuo a pensare a quel che ha detto la *señorita* d'argento," disse Trace. "Quella parte sul firmare le nostre condanne a morte, soprattutto."

Zara fece una smorfia: "Già, ma hanno già cercato di ammazzarci due volte per prendersi la Cassa. Questo è quello chiamo un suggerimento bello grosso."

Pneumo rise, e Kepler incrociò le braccia fissandolo storto: "Sono contraria. C'è una tonnellata di casini in quella Cassa e io non voglio avere niente a che fare con la sua apertura. Abbiamo promesso di consegnarla, ed è quello che faremo."

"D'altra parte, se dobbiamo morire," la rimbeccò Lilayah, "Vorrei sapere perché."

"Cazzo. So cosa c'è lì dentro," affermò Trace. Gli altri lo fissarono in attesa.

Scosse la testa: "È Johnny Silverhand."

Tutti lo guardarono come se avesse detto che era una lucertola spaziale del Pianeta X, e lui alzò una mano prima che potessero rispondere. "Pensateci, ha senso. Ho fatto qualche ricerca sulla nostra *sponsor*. Era una pararescue prima della guerra, una pompiera. Tra i primi ad arrivare dopo la Bomba. Conosceva già Silverhand, lo aveva salvato da un incendio in uno studio nel 2015. Ed è una fan. Magari una groupie... ho sentito che Silverhand se n'è fatte molte ed era di gusti facili.

"Silverhand scompare subito dopo la Bomba. Nessuno lo ha più visto. Sulla Strada si diceva che stesse organizzando un colpo grosso con alcuni vecchi amici... contro l'Arasaka. Mettendo insieme gli indizi è ovvio: la fangirl d'argento trova il corpo di Johnny e lo mette sotto ghiaccio. E adesso noi lo stiamo traslocando."

"Ho superato l'ICE," annunciò Pneumo all'improvviso. Non era il tipo che aspettava la decisione del comitato. Si girò verso Damien: "Tocca a te." Il Tecnico si inginocchiò, smanettando con gli strumenti, finché non si sentì un click. Nel frattempo, Kepler li fissava, furibonda.

Damien e Pneumo arretrarono, rimuovendo la pesante serratura. Ci fu un sordo *chuff* mentre i sigilli si sbloccavano. Damien spostò il coperchio, mentre Zara puntò la grossa automatica d'argento. Il resto del gruppo sbirciò all'interno della Cassa.

Imballato stretto nell'espanso, c'era un cilindro arancione catarifrangente, lungo due metri e quaranta e largo la metà, simile a un siluro. Era ricoperto di numeri, lettere e molte parole in giapponese. Brutte parole. Al centro, più grande di tutto il resto, c'era un simbolo giallo e nero: pericolo nucleare.

Tutti rimasero in silenzio per un lungo momento. Alla fine, Trace si schiarì la gola: "Beh, immagino di essere *fottuto*".

LA RUOTA SPEZZATA

Tutti fissarono la Cassa e il suo letale contenuto. "Devo dirlo al Capocarovana. Devono sapere." disse Kepler con voce atona, quasi sconfitta.

"Perché?" chiese Lilayah con un'espressione confusa, alzando gli occhi dall'ordigno arancione nella Cassa.

"Per la Legge della Ruota Spezzata."

Tutti sembravano non capire, eccetto Trace che annuì lentamente. "La Legge della Ruota Spezzata," ripeté "Anche prima dei Brutti Vecchi Tempi, quelli che costruivano le atomiche volevano essere sicuri che anche dopo mille anni i loro discendenti sapessero di non dover far casini con depositi di armi nucleari... vecchi reattori... rifiuti tossici.

"Per questo diffusero il concetto della 'Ruota Spezzata', un simbolo semplice che le culture post-apocalisse potessero ricordare. Il trifoglio atomico è la Ruota Spezzata. Ogni piccolo Nomade lo conosce. È uno dei pezzi più importanti della nostra cultura.

"I Nomadi trovano continuamente vecchie atomiche. La Legge della Ruota Spezzata è che quando trovi qualcosa con quel simbolo ti levi di torno *in fretta. E lo lasci stare.*"

"È proibito viaggiare sulla Ruota Spezzata,"intonò solenne Kepler, come una bimba che reciti il catechismo. "I convogli, i saccheggiatori, persino le Famiglie pirata la evitano come la peste. Non è permesso tenere nulla segnato con la Ruota e nessuna Famiglia la usa come simbolo. È un tabù assoluto."

Si alzò, aprendo le mani, e con espressione decisa disse: "Vuoi venire con me Trace? In caso..."

Anche lui si alzò: "Ti ho aiutato a caricarla. Sarò lì con te. Te lo devo, choomba."

Scesero dal retro del Kombi e si diressero verso i veicoli parcheggiati.

• • •

"Sembra che i contatti di Trace non fossero abbastanza da farci restare nel convoglio," borbottò Pneumo.

"Zitto!" gracchiò Kepler. "Sono ancora incazzata a morte con te." aggiunse mentre guidava il Kombi lungo l'autostrada polverosa.

Il Capocarovana li aveva buttati fuori ad Albuquerque. Il resto della colonna era ancora diretto a est, lungo la US 40, verso Oklahoma City, mentre loro erano diretti a nord di Santa Fe su una strada polverosa, piena di buche e fiancheggiata da pochi cartelli solitari e malconci che indicavano la Highway 84 North. Era una strada fantasma. Probabilmente nessuno la percorreva sin dall'inizio della Guerra. In parte era ricoperta di sabbia con punti dove l'asfalto surriscaldato si era squarciato.

Avevano già percorso un bel tratto, quando sentirono il rumore di motori jet. Dalla collina sbucò quello che gli abitanti di Night City chiamano *panzer*: un carro hovercraft leggero, con armatura composita e un grosso cannone da 30mm. Era fuori dalla loro portata.

E stava bloccando la strada.

"Beh," grugnì Trace. "Credo sia ora di scappare o morire."

"Ehi, avranno anche un carroarmato, tanta roba," disse Damien. "Noi abbiamo un'atomica."

"Non fa ridere," rispose Lilayah, inserendo un caricatore nella Minami 10.

"Non ci spareranno," asserì Pneumo. "Vogliono la Bomba. Noi siamo secondari."

Kepler si voltò un attimo verso di lui: "Forse dovremmo solo arrenderci, Nu."

Trace scosse il capo: "Siamo testimoni. Non lasceranno vivo nessuno... almeno se sono chi penso che siano."

"Quindi siamo cornuti e mazziati," disse Zara. Alzò la Pistola collegando il cavo d'interfaccia "Tanto vale prepararci per l'ultima resistenza..."

Stavano prendendo posizione quando il panzer esplose.

Lilayah

creata con l'aiuto di Amelia Kołat

Come molti Rocker, Lilayah considera Seattle la sua casa. O così era prima che si trasferisse a Night City. Rimane fedele alle proprie radici e suona in uno stile che considera cybergrunge. Ogni tanto fa lavori con i suoi amici Edgerunner. Dopo tutto, non può cambiare il mondo solo con video musicali.

Mentre lavorava su questa storia, Mike Pondsmith capì che gli serviva un Rocker per farla funzionare. Per questo chiese ad Amelia Kołat, un'amica i cui post influenzano centinaia di migliaia di persone ogni giorno, di aiutarlo a creare Lilayah. L'idea del grunge è tutta sua, perché ne è una grande fan, così come di WoW. Amelia vive in Polonia con il suo bel gatto.

Due AV-9 da combattimento calarono in controluce, il sole alle spalle, con le minigun che sputavano morte di fronte a loro. I resti del panzer, colpito dai missili anticarro dell'AV di testa, stavano bruciando e le munizioni esplosero mentre il secondo velivolo atterrava con i motori che alzavano una tempesta di sabbia davanti al Kombi.

L'abitacolo si aprì e una piccola figura femminile, fiancheggiata da due imponenti guardie armate, scese a terra. Indossava un'armatura nera, ma invece dell'elmetto aveva uno sgargiante basco rosa. Salutò il gruppo ammutolito.

"Ciao!" disse con una squillante vocina. "Sono Michiko. Sono qui per salvarvi!"

IL CUSTODE DI MIO FRATELLO

"Vi devo una spiegazione," iniziò Michiko sedendosi sulla Cassa aperta come se un'arma atomica da molti kilotoni fosse cosa di tutti i giorni. "Vi seguo da un po', ma mi sono dovuta occupare di un... problema a Night City, che mi ha rallentata." La pausa a effetto sembrava implicare che, da qualche parte, qualcuno (forse più d'uno) non fosse più nel mondo dei vivi.

"Sei Michiko Arasaka, vero?" asserì Trace, aggrottando le sopracciglia. Lei sorrise.

"Non uso quel nome da quando mi sono sposata, ma sì: sono Michiko Arasaka." Guardò il cilindro arancione su cui era seduta e aggiunse: "Immagino che, *tecnicamente*, questa bomba sia mia."

Emise una risata argentina, che in bocca a chiunque altro sarebbe sembrata uscire da un *anime*, ma era perfetta per lei. "Vedete," continuò in tono calmo e deciso "Appena la Bomba esplose nelle Torri, mio padre ordinò di esplorare le rovine. Quando scoprirono che era un'arma Militech furono felici e preoccupati. Felici perché l'Arasaka non era stata la causa di tanta distruzione. Preoccupati perché pochi nella Compagnia sapevano che anche l'Arasaka aveva una propria atomica nelle Torri, molto più potente, proprio nel caso in cui la Militech avesse conquistato il quartier generale e si stesse impossessando dei segreti aziendali.

"Gli uomini di mio padre erano molto preoccupati perché l'arma, la bomba Arasaka, era sparita. Capirono che solo qualcuno di veramente forte, o con una conversione totale, avrebbe potuto spostarla. Usando i sensori di radiazioni la rintracciarono nel sotterraneo di un garage vicino, di proprietà di una pompiera e paramedica, Samantha Stevens.

"Purtroppo, mio padre... morì... morì prima di poter dare ulteriori istruzioni agli agenti sul posto, per cui decisero di lasciare tutto dov'era, ma di sorvegliare il garage e la donna, in caso avesse deciso di spostarla. È rimasta lì per quindici anni. Fino a oggi."

"Quindi, hai la tua bomba?" la incalzò Trace. Prima che Michiko potesse rispondere, Pneumo si chinò mettendole sotto il naso il suo Agent: "E questi sono i codici per armarla, giusto?" Il suo freddo accento britannico era intriso di sarcasmo.

Michiko guardò lo schermo e sbarrò gli occhi: "Potrebbero esserlo. Solo mio padre li conosceva." confessò. Alzò i grandi occhi marroni e li strinse: "Come li hai avuti?" chiese, mentre la voce da ragazzina passava al tono di qualcuno avvezzo al comando.

Pneumo sorrise trionfante: "Sono cinque anni che cerco di scoprire a cosa servano. Li ho estratti da un sistema, che venne poi localizzato su uno yacht alla deriva. Guarda caso era di proprietà del tuo defunto padre." Lui e Michiko si scambiarono sorrisi da squali, ma Kepler intervenne secca: "E per tutto questo tempo è stato un vero accollo su questa storia." Colpì Pneumo sulla testa, ma non troppo forte.

"Ed ecco perché ci seguivano," aggiunse Zara, atona. "L'Arasaka vuole fare in modo che la sua bomba non finisca in prima pagina."

"No, vuole assicurarsi che chi ce l'ha non la faccia esplodere," ribatté Pneumo. "Di sicuro non sono l'unico ad avere i codici. So che altri stavano indagando, anche se ho provato a coprire le mie tracce. Io non sapevo a cosa servissero, volevo solo delle risposte, ma puoi scommetterci che altri cacciatori lo sanno... soprattutto se lavorano per l'Arasaka."

"E qualcuno vuole questo affare fuori dal mercato,

prima che altri possano trovarlo," intervenne Damien con espressione torva. "Los Alamos era una famosa struttura nucleare, anche prima del Collasso. È ragionevole che, se si vuole smantellare un'atomica, vada fatto lì."

"Ho rinunciato al nome Arasaka," disse Michiko in tono duro "Ma non alle *responsabilità* che comporta. Per niente. Ci sono fazioni nella Compagnia che userebbero quest'arma per i loro scopi. Alcune per distruggere la poca credibilità che l'Arasaka si è riguadagnata dopo la Guerra, altre come leva per renderla più potente, in grado di ricattare intere città, forse governi. Non sono potuta arrivare prima ad aiutarvi perché mi sono dovuta occupare di questa gente. Mi dispiace davvero."

Si alzò, i modi da ragazzina spariti, come se avesse staccato un interruttore. "Sono l'erede di Kei Arasaka. Non importa *cosa* pensi del mio retaggio. Per questo, vi aiuterò a portare questo strumento del demonio dove potrà essere smantellato correttamente." Fissò il gruppo. "Accettate?"

Damien sghignazzò: "Possiamo essere dalla parte dei grossi AV o *contro* i grossi AV. Scelta facile, secondo me." Alzò un sopracciglio e la cyberottica scintillò nella luce impietosa: "Qualcuno la pensa diversamente?" Ci furono vari cenni d'assenso. Il dado era tratto.

CHIAMAMI SOLO ANGELO AL MATTINO

Il resto del viaggio fu tranquillo, con l'AV nero che volava a protezione. Verso mezzogiorno svoltarono a nord. Michiko trasmise un allegro: "Buona fortuna!" Poi raggiunsero i cancelli.

I Laboratori di Los Alamos coprivano un'enorme estensione di terreno. Molti stavano cadendo a pezzi. Per quel che Kepler riusciva a vedere, mentre si inoltrava nel dedalo di cancelli arrugginiti e segnali di pericolo, nessuno era più stato qui da almeno dieci anni.

Dietro di lei, Trace leggeva le istruzioni di Samantha sull'Agent, mentre Pneumo cercava di agganciare un qualsiasi segnale di Rete nell'enorme città fantasma.

"Là." Trace indicò verso sinistra. Kepler svoltò e si fermò davanti a un piazzale ingombro di macchine distrutte.

"*Quello* è l'Edificio PF-4?" grugnì Damien sbigottito. "Quello è il 'cuore del deterrente nucleare americano'?" Il laboratorio Plutonio era un anonimo edificio marrone a due piani in mezzo a tanti altri. Se non fosse stato così grande non l'avrebbero neppure notato.

"È sicuro scendere?" chiese Lilayah.

Damien scrollò le spalle: "Abbiamo tanta droga antiradiazioni in corpo da fermare tutto meno che un'esplosione gamma. Il contatore segnala solo punte leggere. Probabilmente quell'affare nella Cassa è più pericoloso dell'esterno."

Zara scese dal Kombi, con la pistola d'argento in pugno. Poi si immobilizzò. Mezza dozzina di telecamere di sicurezza li osservavano. Con un leggero brusio, due autogun montate sul tetto si allinearono con le telecamere. Cazzo!

Poi da un altoparlante nascosto arrivò una voce di donna: "Scommetto che te l'ha data Sammy."

Zara annuì lentamente, tenendo l'arma alta.

"Aspetta, scendo subito."

Dopo un lungo minuto, una delle pesanti serrande rinforzate si aprì e ne uscì una bionda in malconci abiti da lavoro. Salutò, avvicinandosi: "Ehi. Siete quelli mandati da Sammy? Benvenuti al Laboratorio. Sono Angel." Offrì a Zara la mano snella e callosa: "Felice che ce l'abbiate fatta."

La bionda era alta, di una bellezza quasi eterea, ma in un modo che rifletteva una vita di privazioni. Aveva una cintura portattrezzi troppo larga sulla vita. Mentre gli altri scendevano dal Kombi, armi pronte, sorrise e si avvicinò: "Brutto viaggio?"

Pneumo alzò le spalle: "Ne ho fatti di migliori. Sei il contatto?"

Angel annuì: "Vi spiace se controllo prima della consegna?" Kepler premette il pulsante della rampa e il retro del Kombi si aprì. Angel entrò ed esaminò la Cassa. "Sembra proprio una bomba," commentò infine. Si sfregò le mani con aria professionale e aggiunse in fretta: "Bene, portiamola dentro, così posso disarmarla."

Trace sollevò un sopracciglio: "Vuoi disarmarla *tu*?"

Angel annuì: "Non posso pensare a un posto migliore per disarmare un'atomica perduta di quello che le produceva." Lanciò un breve fischio e dalle profondità dell'edificio emerse un grosso muletto. Damien annuì: *ovvio che usino dei robot, pensò. Probabilmente il posto è troppo pericoloso per chi non è schermato.* Il muletto si fermò in mezzo a loro e Kepler manovrò la rampa del Kombi per consegnargli la Cassa. Il robot si piegò sotto il peso.

Angel fece un gesto soddisfatto: "Devo ringraziare Sammy per avervi trovati. Quest'affare le pesava sulla coscienza da quando l'aveva recuperato. Le avete tolto un grosso fardello." Si girò alzando la mano e mostrando un sottile pezzo di plastica blu: un chip di credito. "Ottimo lavoro, voglio ringraziarvi anch'io." Consegnò il chip a Kepler, che sbarrò gli occhi alla vista della cifra sul display: "Porca put..."

"Ve lo siete meritato, andate a comprarvi un altro Kombi, o che so io." Fischiò e il muletto tornò verso la serranda, portando con sé la bomba. All'improvviso, Angel si fermò: "Giusto!" disse. "Sam mi ha detto che vi ha trovati perché alla vostra Rocker serviva qualcosa."

"Samantha mi ha dato questo chip dati," spiegò Lilayah. Angel annuì e tirò fuori un secondo chip identico. "Tieni," le disse. "Questa è la registrazione completa della canzone che ti interessa. Copiata da quella fatta in studio."

Lilayah protestò: "Ma come...?" Mentre raggiungeva la porta, Angel ridacchiò, voltandosi, e disse con voce melodiosa: "Sammy non è l'unica fan di Johnny Silverhand, sai." Poi, lei e la Cassa scomparvero nelle profondità dell'enorme edificio marrone PF-4.

Ci fu una pausa, poi Trace disse: "Beh, adesso che siamo ricchi sfondati, vogliamo comprarci qualcosa da bere, per favore?"

"Ma vaffanculo," replicò Zara. "Vi ricordate quel posto che abbiamo superato fuori da San Pueblo?" Ripose la grossa pistola d'argento nella fondina sulla schiena e sorrise: "Penso che dovremo tornare là e comprare l'intero cazzo di bar."

• • •

"Sto morendo," disse Samantha al comlink. *"La dose che mi sono presa per muovere la bomba è arrivata al midollo spinale. Cancro."*

PEDRAM MOHAMMADI

"Non avresti dovuto farlo, Sammy," rispose Angel. "O almeno, avresti dovuto aspettare che ti mandassi aiuto." Samantha scosse il capo: *"Non sapevamo chi o cosa era il proprietario e i contatori stavano impazzendo dopo l'altra esplosione. Non fossi stata una full-borg, una pompiera schermata alle radiazioni, sarei morta entro un'ora. Così come stavano le cose, avevo appena il tempo di tirare fuori la roba importante dai rottami del bunker e gettare quella calda in fondo alla baia."*

"E ti ringrazio per questo," replicò Angel. Poi aggiunse triste: "Sei certa che non possa farci nulla?"

Samantha scosse la testa: *"Ti avevo promesso che lo avrei mandato da te alla fine. Mi ci è voluto un po' per trovare le persone giuste, gente di cui fidarmi, ma ci sono riusciti. La mia parte l'ho fatta."* Sospirò forte, come per spostare un ciuffo di capelli, che non aveva più da trent'anni: *"Mi prenderò un bel bicchiere di whiskey, mi siederò sul divano e, quando mi sembrerà il momento, spegnerò l'interruttore del mio supporto vitale."*

Angel spostò con attenzione il pesante contenitore della bomba. Inserì un codice nel piccolo tastierino.

Ci fu un sibilo di aria compressa, gelida, che le scompigliò i capelli, mentre il contenitore si apriva, rivelando il ghiaccio bianco-blu della criocamera nascosta.

Fissò teneramente il volto scuro e immobile, dietro la cortina di ghiaccio.

"Ciao, amore." disse.

▶ Black Dog ◀

a blind man lost, in the streets
a pattern here, I need to see
keep returning keep trying to leave
got a bad feeling that I need to feel
black dog runs at my side
down a road, no end in sight
the city sleeps but in my mind
got a knot that won't unwind
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run
in concrete canyons squinting neon eyes
black dog beside me, like shadow needing light
stalk the backstreets, never at ease
locked in a chase that'll never cease
a bloody moon, portending doom
another cruel day is coming soon
have to end this but it's just begun
a final charge, with the rising sun
black dog in my head
guiding me to the end
black dog in my head
guiding me to the end
black dog in my head
guiding me to the end
black dog in my head
in concrete canyons squinting neon eyes
black dog beside me, like shadow needing light
stalk the backstreets, never at ease
locked in a chase that'll never cease
a bloody moon, portending doom
another cruel day, coming soon
have to end this but it's just begun
a final charge, with the rising sun
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run

Tag	
Ruolo	
Capacità di Ruolo	Grado
Note	
Umanità	su

Stat	
INT	
RIF	
DES	
TEC	
CAR	
VOL	
FOR	su
VEL	
FIS	
EMP	su

Abilità Artistiche	LIV	STAT	BASE
Musica (TEC)			
→			
→			
Recitare (CAR)			
Abilità di Attenzione	**LIV**	**STAT**	**BASE**
Concentrazione (VOL)			
Leggere le Labbra (INT)			
Nascondere/Trovare Oggetti (INT)			
Percezione (INT)			
Seguire Tracce (INT)			
Abilità di Comb. a Distanza	**LIV**	**STAT**	**BASE**
Armi Pesanti (×2) (RIF)			
Armi a Spalla (RIF)			
Fuoco Automatico (×2) (RIF)			
Pistole (RIF)			
Tiro con l'Arco (RIF)			
Abilità di Comb. Ravvicinato	**LIV**	**STAT**	**BASE**
Armi da Mischia (DES)			
Arti Marziali (×2) (DES)			
Elusione (DES)			
Rissa (DES)			
Abilità di Controllo	**LIV**	**STAT**	**BASE**
Cavalcare (RIF)			
Guidare (RIF)			
Pilotare Aeromobili (×2) (RIF)			
Pilotare Imbarcazioni (RIF)			
Abilità Fisiche	**LIV**	**STAT**	**BASE**
Atletica (DES)			

Abilità Fisiche	LIV	STAT	BASE
Contorsionismo (DES)			
Danza (DES)			
Furtività (DES)			
Resistere a Tortura/Droghe (VOL)			
Tempra (VOL)			
Abilità d'Istruzione	**LIV**	**STAT**	**BASE**
Allevamento (INT)			
Archivistica (INT)			
Burocrazia (INT)			
Business (INT)			
Comporre (INT)			
Conoscenza della Zona (INT)			
→ Casa			
→			
→			
Contabilità (INT)			
Criminologia (INT)			
Crittografia (INT)			
Deduzione (INT)			
Gioco d'Azzardo (INT)			
Istruzione (INT)			
Linguaggio (INT)			
→ Streetslang			
→			
→			
Scienza (INT)			
→			
→			

Abilità d'Istruzione	LIV	STAT	BASE
Survivalismo (INT)			
Tattica (INT)			
Abilità Sociali	**LIV**	**STAT**	**BASE**
Commercio (CAR)			
Conversazione (EMP)			
Corrompere (CAR)			
Cura della Persona (CAR)			
Guardaroba e Stile (CAR)			
Interrogatorio (CAR)			
Persuasione (CAR)			
Scaltrezza (CAR)			
Sensibilità (EMP)			
Abilità Tecniche	**LIV**	**STAT**	**BASE**
Belle Arti (TEC)			
Borseggiare (TEC)			
Cybertecnologia (TEC)			
Demolizioni (×2) (TEC)			
Elettronica e Sicurezza (×2) (TEC)			
Falsificare (TEC)			
Fotografia (TEC)			
Paramedico (×2) (TEC)			
Pronto Soccorso (TEC)			
Scassinare (TEC)			
Tecnologia degli Aeromobili (TEC)			
Tecnologia delle Armi (TEC)			
Tecnologia di Base (TEC)			
Tecnologia delle Imbarcazioni (TEC)			
Tecnologia dei Veicoli Terrestri (TEC)			

Punti Ferita (su)	Ferite Critiche
Ferito Gravemente	
-2 alle Azioni Quando Ferito Gravemente	Dipendenze
Tiro Della Morte	

ARMI e ARMATURE

Armatura	PA	Penalità
Testa		
Corpo		
Scudo		

La penalità si applica a RIF, DES e VEL

Arma	DAN	Colpi	CdF	Note

CYBERWARE

Sistema Cyberudito	☐	Data

Cyberocchio Dx	☐	Data

Cyberocchio Sx	☐	Data

Cyberbraccio Dx	☐	Data

Cyberbraccio Sx	☐	Data

Per il cyberware con un componente base (come un Cyberocchio) marca la casella quando lo installi. Le opzioni vanno negli slot sotto.

Per il cyberware senza componente base (come gli Implanti) segna ogni componente negli slot della categoria corrispondente.

Collegamento Neurale	☐	Data

Cybergamba Dx	☐	Data

Cybergamba Sx	☐	Data

Implanti Interni	Data

Implanti Esterni	Data

Fashionware	Data

Borgware	Data

INDICE

#

A

B

C

D

E

F

G

I

K

L

M

N

P

R

ANSELM ZIELONKA